袁其桂 编著

家用电子游戏机攻关秘诀1000条

四川科学技术出版社

游戏方法技巧

游戏机原理常识

游戏术语对照

世嘉、任天秘诀

用户购机、卡指南

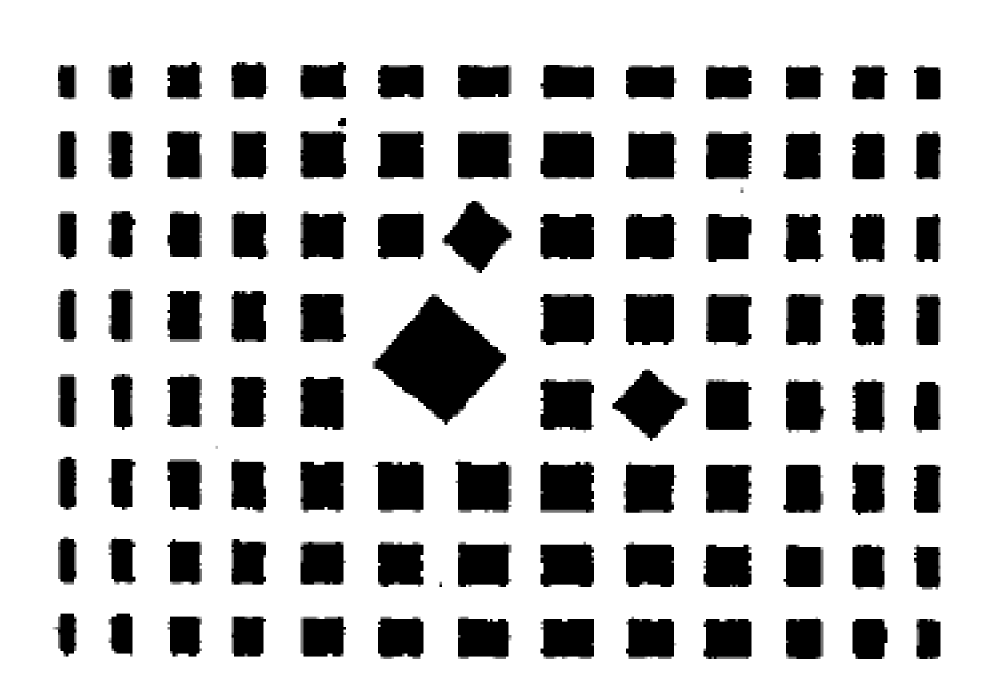
“魂斗罗”真伪辨

……

8/ TN·73

家用电子游戏机攻关秘诀1000条

袁其桂　编著



四川科学技术出版社

一九九二年·成都

（川）新登字004号

责任编辑：罗云章
特约编辑：殷　杰
封面设计：曹辉禄
技术设计：李　平
责任校对：又　菁

家用电子游戏机攻关秘诀1000条

Jiayong Dianziyouxiji Gongguan Mijue 1000 tiao

袁其桂　编著

四川科学技术出版社出版发行　（成都盐道街三号）
四川省新华书店经销　成都前进印刷厂印刷
开本787×1092mm　1/32　印张9.25　插页 2　字数187千
1992年7月第一版　1992年7月第一次印刷　印数　1－20000册

ISBN　7—5364—2214—8/TN·73　定价：5.00元

前　　言

随着我国科学技术的发展，人民生活水平的提高，各种新颖、实用的家用电器一件又一件地走进千家万户。值得注意的是，一种融知识、趣味和娱乐于一体的电器产品的新成员——家用电子游戏机异军突起，愈来愈受到人们的青睐。

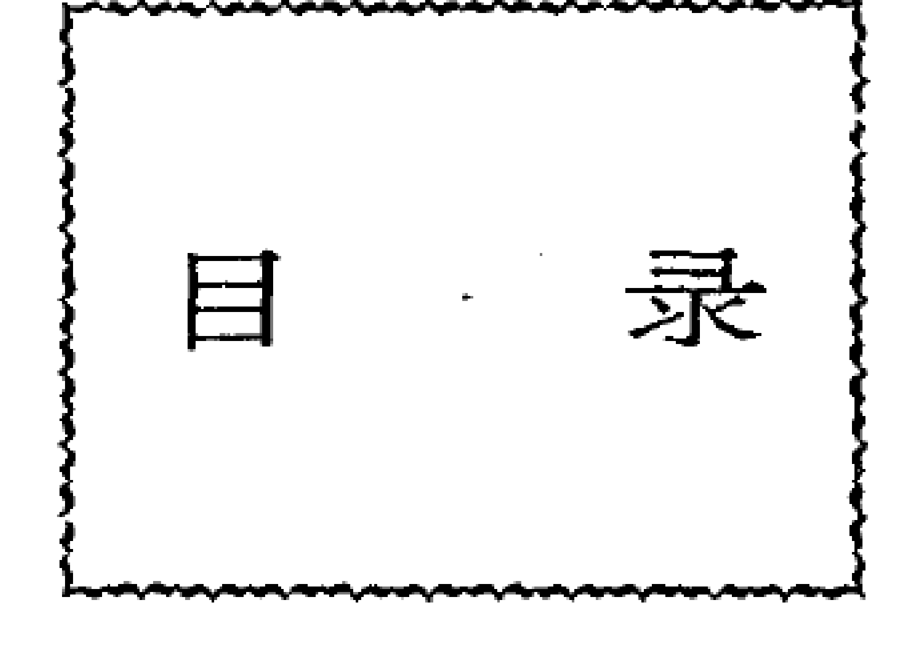
由于电子游戏机在80年代初风靡日本，80年代中期进入我国，发展历史十分短暂，因而游戏机用户相应缺乏这方面的新知识，给游戏机使用者带来诸多不便。

为了帮助游戏机使用者对游戏机的准确使用，进一步掌握攻关秘诀，尽情地游戏娱乐，促进身心健康，我们根据多年来积累的这方面的经验，以及精选有关攻关诀窍资料，编写了本书，以飨广大电子游戏爱好者和供游戏机经营户参考。

本书的问世，对广大游戏机爱好者如能起到指点迷津的作用的话，也就实现了编著者的夙愿。

《家用电子游戏机攻关秘诀1000条》的出版得到了戴武及西南建筑设计院贸易部一门市部的鼎力协助，在此一并致谢。

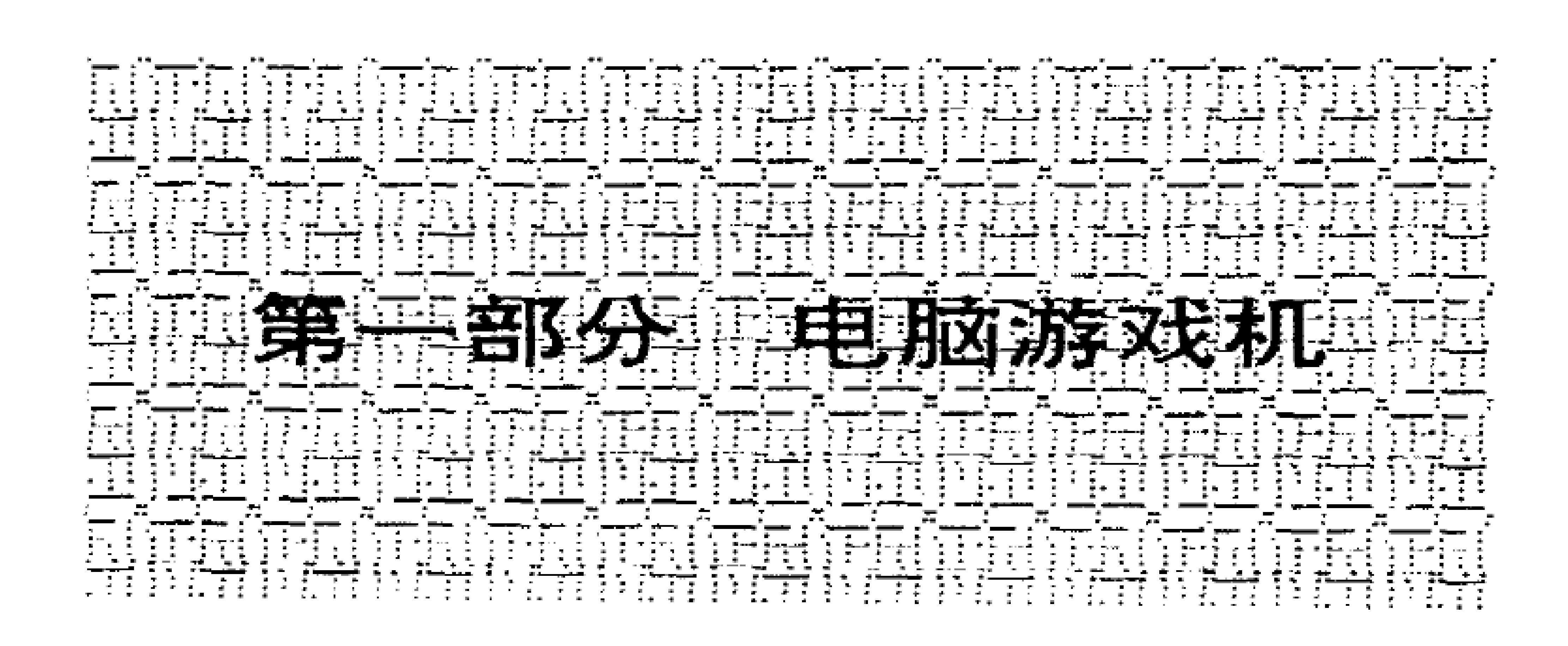
编著者



第一部分　电脑游戏机

第二部分　任天堂电脑游戏卡

第三部分　游戏攻关秘诀



一、电子游戏机的诞生

19世纪末，在日本国京都附近有一个人叫山内房治郎，他开办了一家制作花纸牌的小店铺，以汉语“尽人事，听天命”的寓义取名“任天堂”屋。那时，西方的扑克传入日本后，只有达官贵人才能玩，而且数量较少，房治郎对生产扑克牌充满信心，认为有钱可赚，便立即投入生产。1933年，他的儿子山内积良继承父业，由于日夜操劳过度，不幸中风而亡。

从此，这付重担落在孙子山内溥的肩上。这位22岁的大学生，不负前辈的重托，兢兢业业地干了起来，居然把以手工为主的生产方式变成现代化的生产规模，可谓青出于蓝而胜于蓝。1953年，他针对纸牌寿命短的缺陷，大量制造塑料扑克，营业额大增。1955年，他与美国迪斯尼订立合同，获得许可后，大量生产有米老鼠、唐老鸭、白雪公主等动画人物图像的扑克牌，而且压低售价，一时风行全国，从儿童身上大发横财。

可是好景不长。由于欧美人习惯用一次性扑克，所以

"任天堂"的塑料扑克外销受阻，大量积压。1969年，"任天堂"推出的电子玩具"光枪"故障太多，赔了老本，不久又受滞于第一次石油危机的影响，使"任天堂"陷入严重的经济危机之中。山内溥面对重重困难，不恢心，不泄气，更不认输。他坚信电子游戏机的战略价值，力排众议，继续投资开发新型产品。1973年，"任天堂"与三菱电视机公司合作，推出了结合电子录像机的影像游戏机，很快扭转了"任天堂"的颓势。不久，又推出有6种游戏可供选择的家用彩色电视游戏机，进而又推出有15种可供选择的机种。仅此几项，就打开"任开堂"的电子产品的销路，营业额直线上升，在日本玩具和娱乐界刮起了"任天堂旋风"。

1985年，"任天堂"又推出了拿手节目"超级玛莉"，由于销路奇佳，因而促进了游戏机的销售。1986年，家用电脑的磁碟系统产品上市，它不仅有玩具功能，还能储存资料。

现在，人们一谈到"任天堂"公司，就会想到任天堂系列游戏机、游戏卡，"任天堂"几乎成了"电子游戏机"的代名词。

二、电子游戏机的分类

目前流行的电子游戏机主要有四大类：

1. **液晶屏幕机**

此机使用2粒1.5V的钮扣电池作电源，以液晶屏显示游戏画面。它的节目单调，变化小，但成本低，售价在30～80元之间。

2. **电视游戏机**

此类机必须配合电视机使用，主机供电为10V直流电，通过一根射频线向电视机输送游戏信号。游戏节目可随意更换，十分方便，图像、音响效果较佳。按照节目的兼容性，又可分为两种：一是“汉龙2600”系列（包括雅达利、溢龙、皇冠和阿罗士等机型）；二是“任天堂”系列（包括任天堂、小天才、胜天、智力宝、创造者和庞天等机型）。前者兼容性差一些，约在4K以下，后者兼容性较高，约在24K～2M之间，因此，图像、声音要逼真丰富得多。售价在220～500元之间。

3. **大型座式机**

该机专门为电子游戏经营户研制的，其图像细腻、复杂、层次分明，伴音丰富悦耳，颇带刺激性，但成本较高，售价4000～10000元之间。而且更换一次节目（电脑板）也需数千元。

4. **世嘉机**

该机是日本世嘉株式会社新研制出的一种高品质家庭电脑游戏机。目前，进入我国市场的是世嘉五代机，其体积稍大于任天堂机，但图像、伴音优于任天堂机1～2倍，甚至能与大型座机媲美，可谓大型座机搬进了家庭。售价约1000元，其专用卡70～100元。

三、家用电子游戏机的结构

1. **主机**

主机是游戏机的心脏，其外部尺寸为150×215×45(mm)。当游戏机工作时，便从游戏节目中提取音响、图像信

息，进行加工处理，并接受操纵盒的指令，通过主机内部电脑板已得的信息、指令进行处理，再通过调制，将所需要的图像射频信号由射频输出端，用高频电缆传送给电视机的天线输入端，这样，游戏节目的图像就显示在电视屏幕上了。

2. **操纵盒（手柄）**

操纵盒上设有十字键、启动键、发射键、连发键。游戏时，用操纵盒上这四个按键，就可控制游戏方面，使游戏中的图像或动作随意变化。

3. **电源**

游戏机所需电压为直流电压 10V，因此，需要一个稳压电源将市电 220V 转换为所需电压。这个稳压电源内部由一个变压器与四个整流二极管组成，它将交流电转换成直流电供游戏机使用。

4. **射频线**

射频线是传输游戏信号的高频屏蔽电缆，它一端连接游戏机信号输出孔，另一端连接电视机的天线插孔。各种游戏信息通过这根线在电视机屏幕上显示出来。

5. **转换器**

转换器是选择电视机信号来源的装置，将它固定在电视机上，可选择收看电视节目或玩游戏机，十分方便。

6. **电源开关**

游戏机的电源开关（POWER），可用于关机和转换组合节目。插卡、取卡时，必须关闭此开关。

7. **复位键**

在游戏进行途中，如需重头开始游戏时，可按下复位键。此键也可选择组合节目卡的节目。

8. **附件插孔**

游戏机前端有一个十五脚的孔，就是附件插孔。此孔可接激光枪、立体镜、电脑键盘等。

第二部分　任天堂电脑游戏卡

一、游戏卡的结构

目前，家庭电子游戏机所使用的节目卡，绝大多数为任天堂系列游戏卡。此卡的外部体积是 107（长）×17（厚）×72（高）(mm)，均用不同色彩的塑料制成。卡的内部是一片 60 脚的电路芯片，上面装有游戏程序存贮器，有些卡还装有二极管、三极管、电阻、电容等元器件。

游戏卡的存贮器有两种封装：一种是像集成块大小的硬封装，四周匀称的排列着数量不等的引脚片。另一种是用环氧树脂直接封装在印制板上，前者有一些存贮器还可“洗掉”程序，重新写入新程序。

二、任天堂游戏卡的分类

目前，国外生产游戏卡的公司和厂家较多，但都比不上任天堂公司的生产规模，而且卡的数量、品种均名列前茅。现已充斥日本国内外市场：一般任天堂游戏卡按以下类别排列。

LA：贮储量 24k（如“火凤凰”）。

LB：贮储量 40k（如“超级玛莉”）。

LC：贮储量 48k（如“影子传说”）。

LD：贮储量 64k（如“冒险岛”）。

LE：贮储量 80k（如“大相扑”）。

LF：贮储量 128k（如“绿色兵团”）。

LG：贮储量 160k（如“神龙之迷”）

LH：贮储量 256k（如“戏截龙”）。

共计八个级别。后来出版而未标明类别序号的，又称为特卡，其贮储量有的已超过 256k，如“不动明王传”，已达到 2M。

可以说，贮储量越大，其卡的图像越复杂，伴音越悦耳；反之，贮储量越小，其卡的图像越简单，伴音越单调。人们常说的强卡，即指 128k 以上的节目卡；小节目，即指 48k 以下的节目卡。

由于近年来采用了大容量贮储器，随之出现了多种节目卡合而为一，即组合卡。如“一百九十合一”、“一百一十合一”、“六十四合一”、“五十二合一”、“强卡八合一”、“强卡四合一”等。

组合卡的诞生，无疑给游戏者带来“一卡在手趣味无穷”的福音。

三、任天堂游戏卡的“k”

所谓游戏卡的“k”数，就是游戏卡自身信息存贮多少的表示。“k”值越大，说明游戏卡内部信息贮藏量越大。游戏卡

塑料外壳内是由一块或多块集成电路组成的。集成电路所包含的信息量，一般都用 k 来表示。在电子技术领域内，“k”的含义，是它代表的字结，一个 k 所代表的字结为 1024 个。一个字结是指微型计算机是几位微机，微机有几位就是几位字符组成一个字结。如 4 位微机，它的一个字结就是 4 个字符组成；8 位微机，它的一个字结就是 8 个字符组成，以此类推。任天堂系列游戏机的节目卡最基本的信息含量为 24k，最高可达 2000 k 左右（1000k 可写作 1M)。2600 型游戏机同样也是由 8 位微机为基准制造的，但它的卡的信息存贮只有 1k～4k，而任天堂系列机的信息兼容量要比 2600 型机高得多。现在新出品的世嘉 16 位机，是以 16 位微机为基准制造的，它的一个 k 值虽然同样是 1024 个字结，但一个字结的字符却有 16 个，所以 16 位机本身一个 k 值的信息量就比任天堂系列机一个 k 值大 1 倍，而且世嘉 16 位机的节目卡最基本的信息含量高达 2000k 以上，无论是图像的清晰度，还是伴音的悦耳度，都大大超过任天堂系列机一倍至数倍。

四、任天堂游戏卡的分档

一般，任天堂游戏卡可按贮藏信息量的多少大致划分三个档次。低档卡：24k～48k；中档卡：64k～80k；高档卡：128k～256k、特。对于合卡的信息含量可以这样判断，如一个由每个节目都是 24k 组合成的四合一卡，它的信息含量为 24k×4＝96k，此卡便可列入中档卡之列。其它合卡的档次划分可以此类推。

对于未注明类别的卡，也可凭借一些经验来鉴别档次。首

先掂量一下卡的重量，如放在手上有沉重感，说明卡内集成块密布，信息存贮量大；反之，信息存贮量小（但不能一概而论，因为早期游戏卡内附设元件多和封装材料较重）。其次是上机看画面的清晰度，听伴音的悦耳度，以及内容设计的难易度等。

五、原装游戏卡与组装游戏卡的判别

现在我国流行的游戏卡，均为港台和国内组装的游戏卡，而日本原装的游戏卡很少。日本原装游戏卡由于选材严谨，工艺讲究，装璜美观，故比其它产地的游戏卡略胜一筹。一般判定是否原装，不妨从以下四方面鉴定：一是从外观看，日本原装卡都在卡上印有产地标记或注册商标，并用精美纸盒封装，还附有一份说明书；二是从游戏卡插脚看，一般原装卡的插脚顶端成凸字形，而组装卡却是平直的；三是从游戏内容看，如“魂斗罗Ⅰ”，原装卡一开始便有字幕，还可以选关、选音乐，而每过一关有一“士兵”报关。另外，第一关的树林叶片是摇曳的，第五关的雪地有雪花飘扬。组装卡往往省略了以上程序（但不排除根据原装卡翻版的卡）；四是从游戏卡对游戏机的兼容程度看，有的游戏机对一些原装的游戏节目卡能“打”，但对这些组装的游戏节目卡却不能“打”或不能正常“打”。

六、国内流行的任天堂游戏卡

LA 超级兄弟；
LA 打雁
LA 大力水手；
LA 四人麻将；
LA 射技；
LA 太空青蛙；
LA 接龙；
LA 爱的小屋；
LA 打汽球；
LA 大蜜蜂；
LA 大金刚 I；
LA 警技；
LA 网球；
LA 魔鬼世界；
LA 猫捉老鼠；
LA 忍者；
LA 辛巴达；
LA 叮咚一代；
LA 疯狂骑士；
LA 机器人飞机；
LA 坦克；
LA 杀戮战场；
LA 大金刚 Ⅱ
LA 弹珠台；
LA 二人麻将；
LA 大赛车；
LA 打鸭子；
LA 街头小子；
LA 敲冰块；
LA 高尔夫球；
LA 机车大赛；
LA 小蜜蜂；
LA 南极企鹅；
LA 五子棋；
LA 棒球；
LA 蜘蛛与企鹅；
LA 功夫；
LA 打鱼；
LA 小多多；
LA 小精灵；
LA 火箭车；
LA F16 雷鸟号；
LA 世运 Ⅱ；
LA 撞球；

LA 象棋；

LA 橄榄球；

LA 火凤凰；

LA 南北拳；

LA 汉堡；

LA 企鹅与蜘蛛；

LA 超时空要塞；

LA 金块Ⅰ；

LA 迷你昆虫；

LA 世运Ⅰ；

LA 忍者大决斗；

LA 算数游戏；

LA 摔角；

LA 猪仔射狼；

LA 红巾特攻队；

LA 马戏团；

LA 金块Ⅱ；

LB 机车龙虎斗；

LB 电子弹珠台；

LB 杀人事件；

LB 一九四二；

LB 轰炸队；

LB 叮噹Ⅱ；

LB 电梯；

LB 超浮游要塞；

LB 飞狼；

LB 鸟的故事；

LB 铁板战；

LB 环游精灵；

LB 鸟的故事；

LB 漂浮枪手；

LB 星际大战；

LB 兵蜂；

LB 忍者Ⅱ；

LB 美国大兵；

LB 鬼太郎；

LB 无敌先锋号；

LB 水中救难；

LB 玩皮熊

LB 列车寻宝；

LB 魔幻仙境；

LB 忍者Ⅰ；

LB 超级玛莉；

LB 成龙；

LB 前线；

LB 立体空战；

LB 太空门；

LB 地底探险；
LB 宝剑；
LB 溜溜球；
LB 金刚组合；
LB B 计划；
LB 足球；
LB 路 16；
LB 黄金骑士。
LB 头脑战舰；
LB 飞天战神；
LB 西游记；
LB 职业摔角；
LB 拆屋工；
LB 碰碰车；
LB 顽皮精灵。

LC 七宝奇谋；
LC 打砖块；
LC 百眼巨神；
LC 俄罗斯方块 Ⅱ；
LC 射击方块；
LC 金字塔寻宝；
LC 算术二年级；
LC 算术三年级；
LC 算术四年级；
LC 霹雳机车；
LC 算术五年级；
LC 算术六年级；
LC 音乐家；
LC 智慧方块；
LC 谍对谍；
LC 小飞侠；
LC 直升飞机救难；
LC 北斗拳 Ⅰ；
LC 香蕉园；
LC 影子传说；
LC 好小子；
LC 俄罗斯方块 Ⅰ；

LD 星际战士；
LD 荒岛大冒险；
LD 东海岛 53 次；
LD 星际保卫战；

LD 妖怪大魔境；
LD 勇者战恶龙；
LD 超级坦克；
LD 所罗门宝石；
LD 变形金刚；
LD A. S. O；
LD 新人类；
LD 魔鬼克星；
LD 金龟车；
LD 环游 80 天；
LD 冒险岛；
LD 迷宫组曲；
LD 快乐城；
LD 五路福星；
LD 保龄球；
LD 花式撞球；
LD 忍者 Ⅲ；
LD 米老鼠大冒险；
LD 歌星之路；
LD 国王骑士；
LD 新西游记；
LD 无敌铁金刚；
LD 大相扑；
LD 市区历险记；
LD 太空狱人；
LD 圣饥魔；
LD 地底冒险 Ⅱ；
LD 蓝色霹雳号。

LE 中国拳；
LE 魔法宝石；
LE 巴比伦塔；
LE 天堂鸟；
LE 女武士；
LE 金牌玛莉；
LE 赛马；
LE 花式摔角；
LE 障碍竞赛；
LE 马多拉翼；
LE 排球。

LF 魂斗罗；
LF 神鹰一号；
LF 一九四三；
LF 超级雷鸟号；
LF 一九四四；
LF 怒 Ⅰ；

LF 战场之狼；
LF 魔界村；
LF 丛林冒险；
LF 伯爵；
LF 三角之谜；
LF 宇宙战队；
LF 挑战队；
LF 魔钟；
LF 火鸟；
LF 双枪牛仔；
LF 彩虹岛；
LF 龙魂；
LF 斗之挽歌；
LF 宇宙立体战；
LF 黄金传说；
LF 魔王迷宫；
LF 爬楼人；
LF 奮拉；
LF 飞龙拳 I；
LF 翼人；
LF 小子难缠；
LF 光的战士；
LF 观星人；
LF 斗人魔境传；
LF 轰炸王；
LF 怒 II
LF 珍妮；
LF 阿基那预言；
LF 银河号；
LF 南国指令；
LF 时空旅人；
LF 马多拉翼 II；
LF 北斗拳 II；
LF 大魔司教；
LF 梦幻战士；
LF 寻宝记；
LF 未来战士；
LF 热血硬派；
LF 雅典娜；
LF 中央大陆；
LF 金牌玛莉全集；
LF 特殊部队；
LF 勇者的挑战；
LF 飞龙拳 II；
LF 飞龙拳 III；
LF 钓鱼；
LF 勇者战恶龙 II；
LF 魔界岛；
LF 七宝奇谋 II；
LF 时空小子；

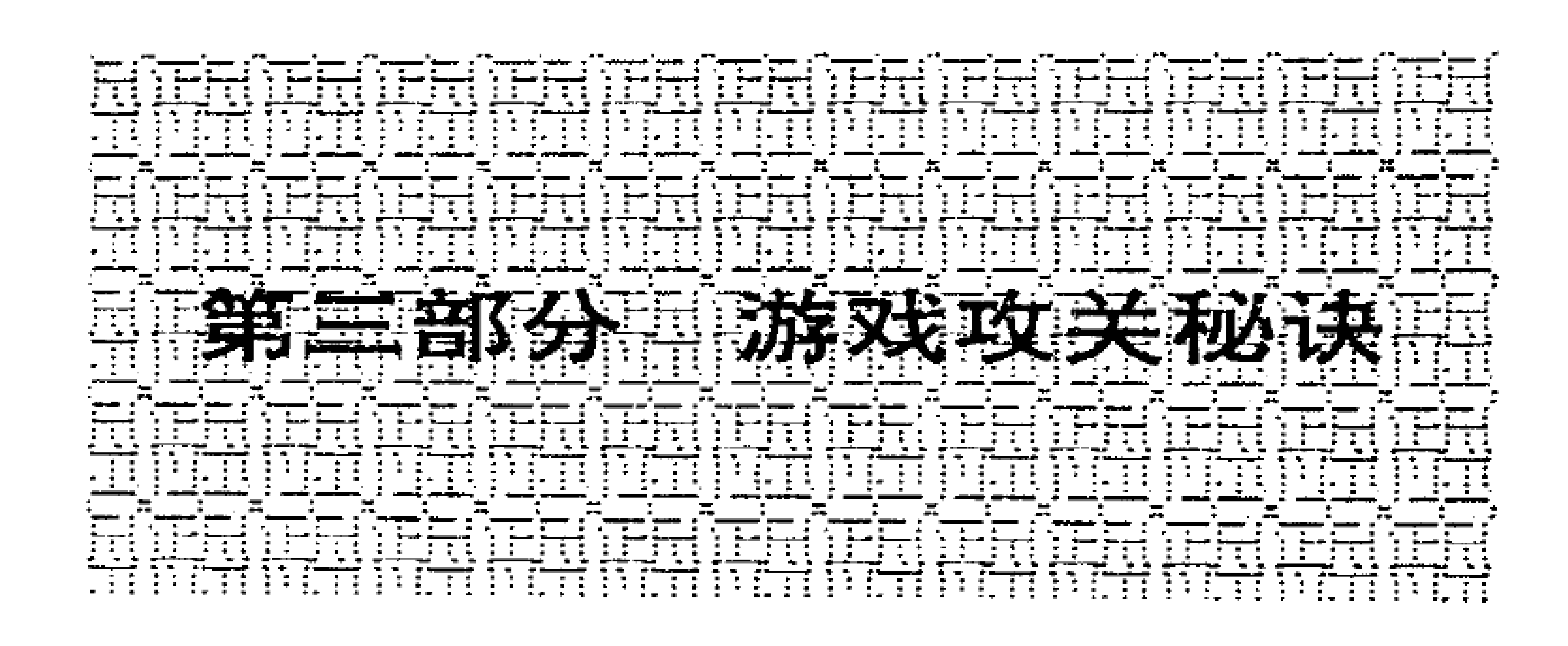
LF 复活魔龙； LF 古文明之战；
LF 王子历险记； LF 麻将砖块；
LF JJ 大作战； LF 魔境铁人；
LF 捍卫战士； LF 黑暗神挑战；
LF 家庭赛车； LF2100 大冒险；
LF 曲棍球； LF 燃烧战士；
LF 洛克人； LF 银河帝国；
LF 银河三人行； LF 千钧一发；
LF Z 基地； LF 兰博。

LG 唐老鸭历险记； LG 星球大战；
LG 无敌战士； LG 机动战士；
LG 西游记 Ⅱ； LG 神龙之迷；
LG 黑色星期五； LG 欢乐叮当；
LG 总决战； LG 妖怪俱乐部；
LG 能源战士； LG 冒险岛 Ⅱ；
LG 兽王记； LG 皮天童子；
LG 龙战士。

LH 脱狱 Ⅰ； LH 恶魔城 Ⅱ；
LH 脱狱 Ⅱ； LH 鳄鱼先生；
LH 革命战士； LH 立体棒球；
LH 兄妹大侠； LH 北海道连续杀人；
LH 忍者龙剑传 Ⅰ； LH 野狼直升机；
LH 忍者龙剑传 Ⅱ； LH 蘑菇 Ⅱ；

LH 大道武卫门；
LH 超级铁板阵；
LH 猫鼠大战；
LH 2010 星战；
LH 十王剑之迷；
LH 黑金刚；
LH 星际卫士；
LH 倚天屠龙 I；
LH 倚天屠龙 II；
LH 职业棒球；
LH 狙击手；
LH 屠龙队；
LH 风云少年拳；
LH 恶魔城 I；
LH 眼镜蛇指挥官；
LH 月风魔传；
LH 圣斗士；
LH 斧王；
LH 龙之忍者；
LH 新桃太郎；
LH 沙罗曼蛇 V；
LH 忍者刑警；
LH 桌球；
LH 鲁邦三世；
LH 霸邪封印；
LH 双截龙 I；
LH 双截龙 II；
LH 双截龙 III；
LH 蝙蝠侠；
LH 超惑星战记；
LH 怒 III；
LH 飞天魂斗罗；
LH 野战雄狮；
LH 幻想空间；
LH 热血物语；
LH 热血高校；
LH 热血进行曲；
LH 立体大作战；
LH 篮球；
LH 魁南垫；
LH 沙那多；
LH 复活；
LH 飞龙；
LH 世界拳击王；
LH 野狼敢死队；
LH 迷宫寺院；
LH 大坦克；
LH 奇迹之石；
LH 梦工场；
LH 洛克人 II；

LH 职业拳击；
LH 宇宙舱；
LH 宇宙战士；
LH 翼形；
LH 龙牙；
LH 孤独战士；
LH 水户黄门；
LH 飞龙拳Ⅲ；
LH 激龟忍者传Ⅱ；
LH 究极；
LH 机械战警；
LH 魂斗罗Ⅱ；
LH 花丸；
LH 加蒂外传；
LH 女神转生；
LH 灵幻道士；
LH 快乐小子；
LH 勇者屠龙；
LH 卡洛夫；
LH 神龙除妖；
LH 爱战士；
LH 联合大作战；
LH 魔法总动员。
LH 泡泡龙；
LH 大脱走；
LH 成龙Ⅱ；
LH 阿拉伯之梦；
LH 人间兵器；
LH 三K党；
LH 三K党Ⅱ；
LH 激龟忍者传Ⅰ；
LH 勇士们；
LH 实战麻将；
LH 多拉美；
LH 多拉美Ⅱ；
LH 空中要塞；
LH 高速赛车；
LH DAN 战士；
LH 未来神话；
LH 僵死猎人；
LH 王子复活；
LH 王子外传；
LH 鬼太郎Ⅱ；
LH 职业棒球Ⅱ；
LH 南极拳；



一、任天堂8位机类

●"蝙蝠侠"

这本游戏卡是根据美国科幻电影中"蝙蝠侠"改编的。说起蝙蝠侠，在美国无人不晓。早在半个世纪前，年仅18岁的鲍勃·凯恩把《佐罗》和《蝙蝠》揉合在一起，塑造制作了"蝙蝠侠"这个人物。到了60年代，蝙蝠侠的故事已逐渐在人们脑海中形成了一个固定模式，甚至街头市场都涌现出了与蝙蝠侠有关的商品，如微型蝙蝠汽车，蝙蝠型眼罩、耳环、别针，印有蝙蝠侠的背包、T恤衫、短裤等。蝙蝠侠已被塑造成为一个智力超群、神通广大、无所不能、战无不胜的超人了。

蝙蝠侠故事梗概：在歌特姆城，一位年轻且富有的慈善家布鲁斯·韦恩，他的父母在早年被作恶多端的暴徒杰克·纳皮尔杀害，他立志为父母报仇，为民除害。于是便化妆成蝙蝠侠，常常深夜驾驶着蝙蝠形汽车追踪歹徒。一次暴徒杰

克被蝙蝠侠紧追不舍，最后掉入一桶毒液里，皮肤被腐蚀。从此，杰克成了白脸、红唇、惨绿头发的怪物，更加疯狂，残暴凶狠，且仇视一切美好的事物。他将自制的毒气、毒液布满了全城，企图毁坏全城人的面孔，歌特姆城面临巨大的灾难。精明强干的摄影师维姬在追查毒气事件中屡遇险情，紧急关头总有一位蝙蝠形的蒙面人将她救出，这就是蝙蝠侠在同邪恶势力的搏斗……。

这是一个单人游戏节目，除同多数游戏卡一样外，还具备其它游戏卡没有的以下功能：启动键还有选择武器的功能，选择键可暂停，用以观看得分的情况；用拳攻击次数无限；如意飞镖，旋转抛出后，仍回到选手手中；每用掉一枚子弹项目分数便减少1分；手枪每用掉一分一枚子弹项目分数减少2分，爆炸弹抛出后即可爆炸，分成上、中、下三路弹头，每用掉一枚子弹项目分数减少3分。游戏时，应针对不同敌人，选择使用不同武器。消灭特定对手后可增加子弹项目分数10分，最多的子弹项目分数可达99分（选手死亡，继续游戏时，仍保持原有的子弹数）。此外，每次游戏时，都有8滴血（在画面左上方有表示），选手被击中一次便减少1滴血，全部失掉，选手则死亡。

由于故事发生在黑暗之处，并且所有场景在高楼大厦或地下暗道等复杂的环境之中，因此跳跃技巧相当重要。蝙蝠侠在相邻的两堵墙上，可以象蝙蝠侠那样攀跳（吸壁功），操纵方法是跳起后靠近墙壁的瞬间再按一下A键，便可附在墙上，灵巧地左右攀跳了。

另外，邪恶的杰克在全城区都放了毒，输液沟和下滴水珠均充满了毒素，对选手的杀伤力是一样的。此外，各种转

动机关也时刻威胁着蝙蝠侠的生命。

1—1，夜景，街面被恶势力破坏得千疮百孔，接踵而来的毒液输送车，趁火打劫的惯匪。

1—2，街景，墙角的毒气弹忽然飞过来爆炸，楼房阳台上面戴防毒面具的枪手在不停地打枪，毒气不停地来回跑动。穿过这片楼房，有一个隐藏的头目，这是一个很难对付的家伙。如果不能先发制人，他便会挥舞着双刀，连发飞镖扑过来。

1—3，殿堂门口，一个会发流星弹、身背飞翼的恶魔，它时而发弹，时而疾速俯冲，拼死守护着神秘的殿堂。消灭它之后，蝙蝠侠从车上伸出愤怒的枪筒，横扫殿堂大门，勇猛地冲了进去。

2—1，制造毒液工厂，四周密布着一根根管道，地下流淌着毒液，还有机器人，需小心翼翼地跳跃前进。

2—2，工厂心脏部位，各种带电的巨大机器不停地转动，要小心。这里的高难度动作是暖壁功，像蝙蝠侠那样在放电的隙缝中逐步向上。

2—3，复杂地带，各方向运转的齿轮和传送带以及冷枪手。

2—4，这一关会出现杰克狞笑的面孔。

3—1，泵房，有牛头怪物忽左忽右，很难对付。

3—2，泵房更深处，毒液将从这里流往全城。

3—3，城郊岩壁，要提防抓岩机样的怪物。

3—4，这里会出现一个庞大怪物，不时发出一个巨大的月牙镖。

4—1，神秘的腹地，这里牛头怪物不时出现，在三个巨

大的荧光屏幕上，女摄影师维姬正在发表消息。

4—2，4—3，电网与火坑。

4—4，控制室的心脏部位，两块方方的电脑块会发出导弹一样的散弹，很难对付。

这一关打出后，画面会显现出一座高耸的教堂，月光下，一只蝙蝠翩翩飞舞。至此，千万不要以为大功告成。稍等一会儿，继续开始的5—1，5—2……将更加富有魅力地争斗，吸引着你勇敢地战斗下去。

●“飞天魂斗罗”

这是任天堂公司在1990年6月下旬推出的一本新卡。

描写的是在并不那么遥远的未来时代。由于世界上的大国不断进行军备竞赛，为了谋求军事扩张，他们不择手段相互竞争。很快，他们便将竞争之手伸到了宇宙边际。地球上的自然资源濒临枯竭，气候趋于温暖化，陆地逐渐沙漠化了。地球遭受破坏已迫在眉睫，人们已不能再过丰衣足食的生活，如此下去，地球必将被自身的利己主义所毁灭。

就在此时，企图霸占地球，毁灭人类的外星人飞到了地球，他们用特殊的放射线破坏了臭氧层，使人们不堪忍受这恶劣的自然环境，这实则是向人类发出的警告和挑战。

不久，外星人便在地球连接自己母舰（基地）的卫星轨道上的要塞处设置了一部可抵达遥远天空的巨大“电梯”，被称为星形管道。他们又在即要到达的地方建成了地球上的基地——阿特兰提斯（在人类文化中相传阿特兰提斯是大西洋上的一片乐土，公元前9500年，因爱神的咒罚而沉没于大西洋底）。外星人终于以阿特兰斯提这个巨大的“战舰”为基地，

向人类开始了全面攻击。

在强大的敌人面前，士兵们不断地倒下……人类难道就没有生存的希望了吗？希望之光似乎很微弱。然而从轻度污染的沙漠上却神奇般地呈现了两名超能力士兵的英姿。他们就是两大国秘密协作制成的谢尔盖和弗雷德里克。

谢尔盖系过去称霸欧亚大陆的某军事大国的代表，结实的肉体象征着他精神的强大，他的年龄不详，弗雷德里克是多人种的混血儿，具有各种才能，是超一流的超能力的汉子。

现在，他们为拯救地球和人类而启程去迎战外星人……

这是一本可以两人同时游戏（亦可一人）的节目卡。

在游戏机电源关闭的状态下，平直插下盒卡，打开电源，电视画面出现“FINAL MISSION”（最后的使命），接着就开始示范画面，想游戏时，按启动键返回字幕画面，根据需要选一人游戏或两人游戏。再按启动键，游戏即正式开始。当游戏因选手死亡结束时，画面在点数显示的同时呈现 CONTINUE（继续游戏）END（结束，从头开始）二种文字请你选择。

此外，在这本游戏卡中，无论何时选手都有两个“任选”，这个任选功能可以按选手进攻的方向，给予包括死角部分的攻击加强，操作方法是，用 A 键决定或解除任选。用十字键（左右）来调节任选的角度。

同“魂斗罗Ⅰ、Ⅱ”一样，该卡还有提高功能的项目。在作战中，爆破我方后续战士们所剩下的能量（源）、石块，经过选择，就能取出藏在里面的武器。

S：速度。可提高 3 级速度。

L：激光。是可贯穿建筑物的武器。

W：大范围发射。能消灭大范围的敌人。

B：炸弹。是具有大烟雾的炸弹。

本卡共有五大关，分别在五个不同的场景中进行激战。第一景物"废墟之街"；第二景物"地下基地"；第三景物"阿特兰提斯"；第四景物"电梯"；第五景物"敌方要塞"。

战斗画面的激烈与音响效果的紧张节奏，必将给你带来难以名状的刺激与享受。

第一关：玩者先向右移动，而地面上有炮台和机械草蜢的进攻，机械草蜢会斜向发火球，但幸好火球可以用子弹来消灭，所以并不算太难应付。到接近机械草蜢时，它会跳起，故必须避开。在初段不久，下方会出现一颗转动的东西（不会移动的），若碰上它会受伤，但若你射毁它便有 LITEN（LASER）出现。不久之后，一架巡逻机会从后面出来，小心它的尾部会发追踪弹，用你的炮消灭它吧！一会儿，画面变成纵卷动（向上），要小心靠着右面建筑物的炮台和死光炮台。当你和死光炮台在同一水平时，它的信号灯便由蓝变成红色，并立刻用死光攻击你；另外，也有机械人的发弹攻击，但威胁不大。稍后，画面又变成横卷动，小心小战机和机械草蜢的攻击，其后画面又向下卷动，你要将 OPTION 固定向左，以便攻击靠着左面建筑物的敌人。不久画面又向右卷动，再过一会，画面又向下卷动，途中左面又有很多死光炮台，且不断有其它敌人从四面八方攻击，故你必须迅速消灭死光炮台，以减低在躲避其它敌人时被死光击中。一会儿后，画面变为横卷动，很快便到首脑处。首脑名叫 ORGE—ROLLER，是一座巨型的炮台车，它的下面有四个炮口，先会放出四个球状物，然后四个球状物会爆开，每个爆成 2—WAY 子弹，你先

在较上的地方避此四组子弹，然后下面四个炮口会伸出炮台来，不时向你发子弹（若你将炮台射毁，炮口又会如最初般放出球状物），而中央的炮台会不时发死光。炮台的绿色圆形地方便是其弱点所在，只要在空档时射中央炮台的弱点便可。

第二关：此处是工厂地带，最危险的敌人是有四个关节的机械虫，他们会不时从上或向下伸出来，这些机械虫亦分为两类，第一类机械虫的四个关节会贴在一起向你发炮和摆动关节攻击，但攻击范围不大，而另一类则会伸长，虽不会发弹，但攻击范围大，较为危险。机械虫的弱点都是在头部，击倒它们后各关节会瓦解而弹开，这时要特别小心。否则碰触关节会受伤。这股敌人除机械虫外，还有机械人、炮台、死光炮台、小战机、巡逻机。由于画面是纯向右卷动的，故你最好将OPTION固定向前（右），当然后面也有敌人出现，但次数较少，故主要对付从右面出现的敌人，此时用B（BOMB）或L（LASER）较为方便。首脑是一条大型环形蛇，它会从6个通道的其中一个出来，在画面绕圈和发追踪弹，然后又从其中一通道离开，它会如此重复的攻击，你只要攻击其弱点一头部，并且小心避开它，不久便可消灭它。

第三关：这关分为两部分，第一部分有炮台、战机和死光炮台攻击，另外也有一群战机从一些舱口走出来，故须立即将舱口破坏，以减低危险。画面不久向上纵卷动，跟着又向右卷动，不一会BGM改变，而第二部分亦开始了。这部分是巨型战船，它有很多激光炮台，会定时发出激光，故最好尽快把炮台射毁，并将OPTION固定向右。画面向上卷动了一会又向右卷动，应当小心巨型炮台，这些炮台有一大炮口和两个追踪炮台，大炮口会发出巨型激光，而追踪炮台会发追

踪弹，你只要将大炮口射毁，两个追踪炮台便会自动消灭。经过两组巨型炮台后，画面又向上卷动，在此时要小心激光炮台，跟着画面又向右卷动，再经过一组巨型炮台后，画面又向上卷动，小心激光炮台在舱口频繁地攻击。一直上到顶会有中首脑出现，中首脑是巨型战船的控制室，上下分别有两个激光炮台，其弱点在中央，此处能发5行AY火弹，其下也有舱口。在对付其弱点前应消灭上、下之追踪炮台和弱点下的舱口。然后才消灭弱点。同时亦要留心激光炮台和从上而下的战机，这是很难消灭的。当中首脑的控制室被毁后，其所有炮台都会自毁，而画面又变回横向卷动，不久画面向下卷动，你最好将OPTION固定向左，以便对付在左面的死光炮台和追踪炮台，途中也要警惕从上、下出来的战机。很快画面又向右卷动，你立刻将OPTION固定向右，经过一组巨型炮台和大量炮台后，画面又向下卷动，你又将OPTION固定向左。首脑登场了，它是巨型战船的喷射器部分，喷射器后面有火箭炮不停射出的炮弹，而它的弱点是四个喷射器，它是会轮流喷出火焰的，一开始先射毁最底的喷射器，然后小心火焰器和火箭炮，其后再将其它三个喷射器逐一消灭。

第四关：画面开始是横向卷动，要小心死光炮台和战机，不久画面向上卷动，并且越来越快，BGM改变了，画面高速卷动时，敌人具有会发弹的圆形细胞及会追踪的战机等。途中的太空垃圾堆向一方。不久要小心靠在右边（或左边）的炮台，它会向左（或右）发一次高速子弹，只有在它一出现时便将之消灭，它便没有机会发弹了，中首脑出现了，它是一架燃十字的战机，会轮流向上左下右发火焰炮，并不停移动，你须注意其火焰炮，你要不停移动并向它攻击。跟着除

了会出现先前遇到过的敌人外，也会有红色炮台出现，它会发出圆形细胞，而圆形细胞也会发弹，一定要将其根源——红色炮台消灭才可前进。其后的画面是几组隐形战机的攻击，它们先会绕着你出现，然后聚合在一起，若你不能及时打开一条通路摆脱它的包围，便一定会受伤。经过一架战机、圆形细胞和隐形战机的攻击后，画面是左、右两边红色炮台的攻击，将其消灭后，不久便有两个首脑出现。此时真的靠反应了。将大首脑消灭后，其后是战机、圆形细胞、隐形战机和炮台的疯狂攻击，不久画面卷动减慢，BGM 改变了。出了太空后，敌人仍是圆形细胞和战机，画面很快向右卷动，进入太空基地，先会有两大死光炮台出现，它们会不停发死光，但十分容易躲避，只需在死光与死光之间避过；然后不停向两个大死光炮台开炮，便可将其消灭。两个大死光炮台被消灭后，画面继续向右卷动，不久便到首脑处。首脑分为两部分。第一部分有两个会发圆形炮的死光炮台，分别处于画面的上和下方，而中央有会发三连激光的高科技炮台，先将上下死光炮台射毁，才能对付中央的高科技炮台。当高科技炮台被消灭，便到了第二部分，若上下的两个死光炮台已被毁掉，它便会不停放出战机攻击。但幸好战机可以用炮弹来消灭，故不成问题。战机会经常发出子弹球，子弹球在适当位置爆开成 5—WAY，在避开其 5—WAY 的同时，也要避战机的攻击。

第五关：这是最后的一道关口，除了以前出现过的小战机、炮台、追踪炮台、死光炮台和巡逻机外，还有最厉害的反射激光炮台。反射激光炮台所射出的激光，碰到墙壁会反射，故十分容易被击中，而且你用任何方法也不能把其消灭；

就算反射炮台在画面中消灭，反射激光仍会定时射出。故笔者建议各位，若真的感到受不了，便可不时连续按启动键，以确定反射激光的走势，并找到回避的位置。另外此关口还有一些新敌人出现，如波波炮台，会不停地走动和疯狂地抛出波波炮弹，它一出现就须消灭之，否则后患无穷。而火箭炮战机会向前（或后）发射火箭炮（每次上、下两支），离开它的攻击范围便OK！跟着会有蜜蜂战机从左（或右）直线高速飞出，并放出三个圆形的东西，此东西会旋转攻击；除此之外，有些柱子会作伸缩攻击。不过只属“小儿科”而已不必过虑。不久画面向上卷动，有很多波波炮台和很难对付的反射炮台攻击，此时，游戏开始进入超高难度了。不久画面向右卷动，新敌人闪射出现，它会向左方发射红色圆形激光，只有在它射弹后，方可攻击。不久画面又向上卷动，又有大量波波炮台出现。此刻要速战速决，绝不能犹豫。画面继续向右卷动，敌人仍然十分厉害，当经过两条伸缩柱台后，便到达总首脑处。总首脑会用上下的眼轮流发射5—WAY激光弹，跟着头部中央的口部会向左方发射狂发弹，一会儿后上下的眼又再发5—WAY激光弹，如此循环不息地攻击。你只有击中它的中央的头部，并在它向前方发射狂发弹时离开中央，跟着小心避开它的5—WAY激光，如此重复进攻便可取得胜利。

将第五关的总首脑消灭后，画面上会展现制作人员名单和各首脑介绍。

●“热血高校”

这本游戏卡是优秀的足球比赛节目。游戏者代表“热血

高校足球队”，它分别与十二所学校竞赛。比赛对手如下：

第一场：优秀附属高校队

草地比赛。体力值是22，速度是1，防守严密，指派一人向前场攻击，防御成功率0%。热血高校队应以多传球及滑截的战术来对付。

第二场：七福学院高校队

泥地比赛。体力值是24，速度是1，委派两人前往前场攻击，防御成功率10%。热血高校队应多用滑截及盘球的战术对付。

第三场：死悬鹰高校队

水泥地比赛。体力值是32，速度3，防守疏散，委派两人在前面进攻，防御成功率20%。热血高校队多用滑截及盘球的战术进攻。

第四场：玛达基学院队

体力值是38，速度2，防守疏散，有两名球员在前场进攻，防御成功率30%。热血高校队应用传球及人盯人的战术。在前三场里，可当作热身赛，但从这一场开始，困难度增加了，而且比赛的场地是最差的石子地，所以热血队应多传球至后方的队长，然后由队长使出倒挂金钩等必杀技巧射入敌方球门，才有一线取胜的希望。

第五场：吉本工业高校队

草地比赛。体力值是34，速度6，防守疏散，委派两人攻击，防御成功率32%。热血高校队应以人盯人及多盘球的战术对付。由于比赛的场地是最佳的草地，所以不用费太多气力，便可将对方打败。

第六场：江户华高校队

泥地比赛。体力值是38，速度8，防守疏散，有三人为攻击前锋，防御成功率33%。热血高校队应多用滑截及传球进攻。

第七场：一本钓水产高校队

沙地比赛。体力值是44，速度5，防守一般，委派三人在前场进攻，防御成功率37%。有一种绝技射球，通常会在球门卧地时使出。使出后，球会象一条鱼似的飞入球门。热血高校队应以滑截及盘球来应付这强敌，而场地是沙地，因而奔跑速度较慢，相比之下，一本钓队的势力略强一些，要战胜它，需付出很大的努力。

第八场：恐山商业高校队

冰地比赛。体力值是30，速度6，防守疏散，会有三人在前场攻击，防御成功率25%。射球绝技是：射出的球有三点鬼包裹住，十分厉害。热血高校队应以多传球及人盯人的战术应付，而比赛场地是冰地，冰地会使平均速度高的恐山队变成速度快的一支球队，但是其体力较差，到下半场时速度顿减。

第九场：山本兴业高校队

水泥地比赛。体力值是50，速度5，防守一般，有三人在前场攻击，防御成功率是43%，热血高校队应以人盯人及盘球的方法来突破对方的防线。

第十场：堀堀学院队

泥地比赛。体力值是48，速度3，防守严密，有三人在前场进攻，防御成功率是43%。这个球队踢的球虽然会钻进地底进入球门，不过其威力弱，容易被接住。值得注意的是，他们会看准你球门为接球躺地时，再次射球。

第十一场：服部学院队

石子地比赛。体力值是54，速度19，防守严密，是13个球队中的佼佼者。有三人在前场进攻，防御成功率是10%。他们的杀手射球开始是直线，然后绕一个半弧进入球门的另一面。不过这种怪球往往“偷鸡不着反蚀把米”，球会射回自己的球门。这场球热血高校队应注重滑截及传球动作，因比赛场地是最差的石子地，会使球员摔倒在地而无法继续进攻，所以热血高校队应以防守为主。队长最好站在禁区的中央，让球员把球传给他，由他来射球攻门。

第十二场：四满忠实业高校队

草地比赛。体力值是60，速度11，防守疏散，有三人在前场进攻，防御成功率高达55%。他们的绝招射球首先会将球变成香蕉作上、下摇摆，然后高速进入球门。对付这支强劲的球队，热血高校队应以传球及人盯人的战术应付，而场地虽然是最好的草地，再加之他们防守的疏散，理应很容易应付的，但是他们会频频进攻，所以也有很多射球机会。若热血队队员能把球传给队长，让他能使出倒挂金钩地射球技巧，便会有较大的取胜机会了。

●“热血高校”必胜法

方法一：这是一种最普通的方法，队长先站在对方球门前面（距离长短不限），然后队员将球传给队长，队长再使出倒挂金钩或插水式射球杀招破门。

方法二：队长先站在对方球门的右柱旁，然后队员将球传给队长，那传球便自然的由队长射入对方的球门，此法成功率为80%。

方法三：当对方守门员在左右踢开死球时，热血队队长便站在球前，立即射球。此法成功率为85%。不过，这种方法需要准确掌握时间，否则便会被对方守门员连人带球一起踢出禁区外。

●“魂斗罗Ⅰ”故事概要

1988年，日本任天堂KONAMI（小波）发行。

公元2631年，由于地球上的科技进步，大自然与科学相辅相成，改变了社会面貌，使世界进入了和平时期。

然而地球海军陆战队司令部在绝密调查中，发现了异星侵略者消灭人类的计划。

海军陆战队的比尔·拉依扎上等兵与兰士·比恩上等兵得知这个可怕的消息，并接受了歼灭异星侵略者的命令。

“魂斗罗”二人便向已变成了军事要塞的嘎尔嘎各岛内部进军。

以侵略地球为目的的“异星侵略者”进入军事要塞岛。他们的任务就是用有效的火力装备，破坏敌人基地上的一个传感器发射台。

用Ⅰ操作按钮控制比尔·拉依扎（1P）用Ⅱ按钮控制兰士·比恩（2P）可由两人同时操纵这两个上等兵，同心协力消灭敌人，挽救地球，拯救人类。

●“魂斗罗Ⅰ”控制器操作法

（1）按钮

选择按钮：

在游戏开始前，选择是一个人或是两人同时进行游戏。

在游戏终止之后，选择继续或终止（继续能进行 3 次，用继续能使游戏终结的局面开始再进行）。

开始按钮：

在游戏进行时，使用选择按钮调整后，游戏开始（想使开始显示出现时，请按一次按钮）。

在游戏终结时，决定是继续或终局。

在游戏进行中，按一下开始按钮，可使游戏暂停，再按一次游戏又进行。

（2）在画面横向移动、纵向移动的控制器操作方法。

“+”控制按钮	B 按钮	A 按钮
▲不移动	垂直向上开炮	垂直向上跳跃
▲+▲向右移动	向右上斜 45°开炮	向右跳跃
▲向右移动	向右开炮	向右跳跃
▲+▲向右移动	向右下斜 45°开炮	向右跳跃
▼倒下	向左或向右发炮	向下降落
▲+▲向左动作	向左斜上 45°发炮	向左跳跃
▲向左动作	向左发炮	向左跳跃
	向右或向左发炮	垂直向上跳跃

（3）在水中将操作法

在水中将控制按钮向下方一按，马上潜水。按◀左或▶右向此方向游泳。

用 B 按钮进行攻击，不能够向下方开炮。

用 A 按钮，在水中不能跳跃。一旦走上岸，使用+控制

按钮的操作，在陆地上可以跳跃。

(4) 在 3D 立体画面的操作方法

▲向上方一按……前进。

向左◀，或向右▶一按……向该方向横向移动。

向下▼一按……倒下。

各程度阶段一起使用 B 按钮攻击，用 A 按钮跳跃。

在 3D 画面中，包括向前方开炮攻击。

●“魂斗罗 I ”八关画面介绍

第一关：原始森林地带（横向移动）；

第二关：敌基地内（3D 画面）；

第三关：瀑布（纵向移动）；

第四关：敌基地内（3D 画面）；

第五关：雪地（横向移动）；

第六关：动力带（横向移动）；

第七关：飞机库（横向移动）；

第八关：外星人休息处（横向移动）。

●“魂斗罗 I ”选 30 人法

其操作法：上、上、下、下、左、右、左、右、B、A、启动键。

●“魂斗罗Ⅱ代”故事梗概

此卡是日本任天堂 KONAM I （小波）继 1988 年推出的魂斗罗一代后，于 1989 年推出的模拟战争游戏卡续集。

公元 2982 年，地球上人类科技与文明高度发达，世界实

现大同，进入和平时期。

就在这一年，联合国参谋部下属绝密情报部门获悉了外空间异星侵略者毁灭人类占领地球的计划。

联合国海军陆战队所属上等兵比尔·拉依扎与上等兵兰士·比恩得知这消息后，受命完成消灭异星侵略者的任务。

“魂斗罗”二人便开始向已被异星侵略者占领的某原始森林进军。

以侵略地球为目的的异星侵略者进入某原始森林，并建成了有重兵把守和配备各种先进武器和装备的军事要塞。游戏者的任务，就是要利用各种有效的火力装备，全歼异星侵略者并毁灭要塞内异星侵略者与外太空联系的通讯系统。

用Ⅰ控制盒控制比尔·拉依扎（1P），用Ⅱ控制盒控制兰士·比恩（2P）.

可以同时由两人分别控制两个上等兵，齐心协力消灭异星侵略者。

●“魂斗罗Ⅱ”控制器操作法

（1）按钮

选择按钮：

在游戏开始前，可选择是一个人或是两个人同时进行游戏。

在游戏终止之后，选择继续或终止。(继续能进行3次)，继续能使游戏从游戏终结的局面开始再进行，特别是在某版面没打过去，而游戏者的兵源为零，按下开始钮“START”，可以在此版面继续，但只有一次机会。

开始按钮：

在游戏进行时，使用选择按钮调整后，游戏开始（想使开始显示出现时，请再按一次开始按钮）。

在游戏进行中，按一下开始按钮，可使游戏暂停，再按一次游戏继续。

（2）在画面上横向移，纵向移的控制器操作方法（横板）

"+" 控制按钮	B 按钮	A 按钮
▲不移动	垂直向上开炮	垂直向上跳跃
▲+▶向右移动	向右上斜 45°开炮	向右跳跃
▶向右移动	向右开炮	向右跳跃
▼+▶向右移动	向右下斜 45°开炮	向右跳跃
▼倒下	向左或向右发炮	向下降落
▼+◀向左动作	向左下斜 45°发炮	向左跳跃
◀向左动作	向左发炮	向左跳跃
▲+◀向左动作	向左斜上 45°发炮	向左跳跃
	向右或向左发炮	垂直向上跳跃

（3）纵板立体画面的操作方法

▲向上按……前进。

◀向左移动，▶向右移动。

在纵板立体画面中，只能使用 B 钮进行攻击，不能使用 A 钮跳跃。

●"魂斗罗Ⅱ"火力配备法

在各版面中，遇有空中（横板）或前方（纵板）有桶状飞行物经过时，可将其击落，击落后其变形为鹰形闪光物，并标有字母，吃掉后可更换武器，游戏者应及时选择使用。

B：光电子弹。

L：火焰喷射器（按单发钮使用）。

R：快子弹或使别的子弹加速。

O：火球，第二次可使画面内敌人全部消灭。

F：用起物扫射，破坏力极大。

M：流星（速度加快）。

S：光电辐射弹，五个方向攻击，威力极大，应尽力取得。

●"魂斗罗Ⅱ"八关画面介绍

第一关：要塞前沿，局头为敌方增援直升飞机，将其击落，即可过关（横板）。

第二关：要塞外围，局头为敌方光电坦克，击毁，即可过关（纵板）。

第三关：原始森林，此局在通过原始森林后，会遇到一机械螃蟹，此时应退至画面左端连续开火将其击毁。此局头为敌方光电发生器，击毁。即可过关（横板）。

第四关：要塞内部，局头为敌方激光发射器，击毁即可过关（横板）。

第五关：要塞内部，此局地形复杂，山涧、悬崖、滚石，通过后，即进入要塞秘密隧道（横板）。

第六关：隧道内部，局头为一口吐火球的骷髅头和一机械蜈蚣，此时就站在两者之间连续开火，击毁骷髅头，即可过关（纵板）。

第七关：隧道内部，此局在通过绿色线状物时，必须跳起后几下开火，方能通过（横板）。

第八关：要塞外星人司令部，过关后游戏者乘直升飞机胜利归来。

●“魂斗罗Ⅱ”选30人法

主题画面时，按右、左、下、上、选择单人或双人，按开始钮即可。

●“魂斗罗Ⅱ”选音乐

主题画面时，同时按住A、B钮，再按开始钮，七种音乐画面将出现，按方向键可选七种音乐中任一种。按B钮音乐开始，按A钮音乐停止。

●“双截龙Ⅰ”

这是根据大型游戏的同名节目改编的打斗卡。其特点是，除有情节的游戏外，另有人机对打、双人对打的游戏。

情节游戏的内容是，一少女被一群流氓劫持，义士（游戏者）路见不平，挟技营救。

游戏分四关。A键是出拳，B键是脚攻，AB是跳跃，夺得武器或增长功力后，键的基本功能会有变化。第一关开始，义士循着远去的脚步声追踪而来，遇到各种帮凶的拦劫，有拳手、持鞭打手和举着油桶的恶人。义士需逐个将其消灭，每

消灭一伙帮凶，画面就出现一个竖起的大拇指，一是赞扬义士的勇敢，一是让你继续向前进。第一关的关底，是一个面目可憎的坏蛋，对付他的办法是将他引上传送带，再踢一脚，即可取胜。第二关的对手，大致同上，只是他们都增加了武器，场景也由在楼房之间变为楼梯、铁丝网等。第三关开始的场景，是在丛林里。敌人手中有飞刀，要小心提防。这关用倒肘、飞腿进攻取胜。过河，进山洞后，乘电梯来到一门前。在消灭一伙歹徒后，小心走下陡坡。打掉最后两个绿色大胖子，将面对多条山路，要走右上方一条，再下，再下，左转后，进入一隐蔽洞口，即告过关。第四关最难，经过与前几关相似的战斗，可选乘电梯进入关底。这里有龙头、石柱等，深谷下布满向上的钢针，虽然困难重重，但胜利就在眼前。……对打游戏中，有六个人物供游戏者选择：贝尔、威尔、罗伯尔、林达、查尼、波伯，他们各怀绝技，身手不凡。贝尔能疾跑，擅长腿功，善于偏踢；威尔的英式拳击，来势凶猛，难以抵挡；罗伯尔的拳击，则具有南美风格，跳跃的幅度很大，在对打时，使用棍棒得心应手；林达擅长打耳光，跳跃 起来，膝部击敌威力无比，他的足尖也有一定的杀伤力，偶尔还会有直拳、摆拳攻敌；查尼身怀中国武功，拳脚功夫甚佳，出拳出腿的速度极快，对打时持一根短悍的两节棍，灵活多变；大个子波伯的气功，是独一无二的，他力大无穷，举手抬足均有很大威力，运气功时（A、B 键同时按），任对手拳打脚踢，纹丝不动，稳如泰山。在二人对打的游戏中，有匕首配备，可用做飞刀使用（A、B 键同按）。

双截龙卡对兼容性要求较高，可在画面不稳定或定住时调节开关，继续游戏。

●"双截龙Ⅱ"基本打法

最近市场上风靡"双截龙Ⅱ"，因为这本卡不仅保留、发展了第一集的形式优点，而且场景画面、人物动作、音乐节奏都比第一集 更为诱人。

该卡共有九关，操纵方法与第一集基本相同（A键拳击，B键脚踢，A、B键同按跳起)。第二集中，设计者给主人公加强了三项"必杀绝技"：第一种是龙尾旋风脚，可在空中打旋踢倒敌人。操作方法是，先同时按A、B键，在跳起的瞬间，向反向按方向键与B键。第二种是"灭杀神龙拳"，按连发键A不断击打，即可出现一个冲天直勾拳，一下将敌人击倒。第三种是"爆磨龙神腿"，方法是A、B键连发同时按下，補以方向键控制方向，即可跃起用膝部一次打死敌人，这个节目没有时间限制，但必须消灭一定数目的敌人，才可过关，所以，在敌人未出现之前，要将这三项"必杀绝技"先练习好，对顺利过关是很必要的。

第一关：该卡游戏中的主人公名字叫威廉，他冲破层层阻力，去营救女友玛莉亚，一开始是在高楼大厦的场景中，先消灭翻着跟斗上来的喽罗，按照手指的方向前进，再在二楼消灭从门内走出的女流氓莲达，逐一向上，在平台上将与第一关的首脑"蒙面人"决斗，第一次打死他之后，留下的一付面具还会复活一次，直到最后打死，才能过关。

第二关；在毗邻的大厦间跳跃搏斗前进，上到屋顶的直升机场，最后与这里的两个对手一决生死。他们反应敏捷，攻击的花样很多，通常会在左右同时出现，进攻速度相当快，需要"神龙旋风腿"连续不断地攻击。

第三关：是在狭小的直升机内搏击，地方狭窄，机门一开便会被气流吸出机外。机门大约开 2 秒，闭 6 秒，循环不断的开闭，所以，要注意掌握这个时间。最好的方法是，将敌人逼至后面死角，将他们一个个都抛出机外，这里主要对手是两个巨人，但他们不同时出现，可逐一用腿将他们向右方踢出。

第四关：来到了海底基地，这里有一条带刺的狭长通道，不能在内跳跃，否则会被顶上的刺碰伤，将从上下来的喽罗们全部消灭掉后，巨人便会出现，最好是占据天井唯一没有刺的地方，跳起用绝招对敌，打倒对手后，进入右门，会有四条运输传送带朝箭头方向移动，要沉住气，利用弹跳巧妙地前进。

第五关：死神森林中，应跳跃地前进。此关的关底，是一个开着推土机的大力士，不断左右移动，如果登上推土机的顶部，它就会停止移动。但需要提防，推土机排气管会在大力士的操纵下，忽然排出难以接受的废气来，要迅速敏捷地避开排气管，把他打倒。

第六关：出现的敌人很少，但地板里暗藏着无数机关。半空的踏脚台会按不同的速度忽隐忽视，一旦失足，下面就是无数把尖刀，会洞穿你的肺腑，还会有火焰不断地从天而降……。

第七关：此关机关共有五个部分，难度最高的是传送带和齿轮室。齿轮室内有五个齿轮，各自按不同方向和速度旋转，要掌握时间差，小心地前进。此关的最后一所房间内未设机关，但埋伏着许多敌人。

第八关：没有什么机关，但攻击的人数会增加很多。关

底的对手是你的幻影，除了颜色不同外，长得和你一模一样（两人游戏时会同时出现两个幻影，而且功夫也一样，注意不要让他抱住，否则就要“鬼魂附体”了。

第九关：是游戏的高潮，将和大魔王决斗。一开始出现的女友玛莉亚刚一露面，主人公威廉匆忙向前拥抱，突然画面变黑，全篇的总头目终于出现了，然而却是他的影子。这影子和魔王的招数一样厉害，中途还会消失。变化消失时，不要在一处停留，要不断乱跳，躲避他隐蔽的攻击。打掉影子后，画面又变了，终于开始了最后的决斗，也就是双械拳与幻影拳的最后较量，虽然惊险困难，但在不懈的游戏者面前，胜利的画面必会给你带来面目一新的享受。

●“双截龙Ⅱ”选关法

同时按选择键，A、B键即可。

“赤色要塞”

“赤色要塞”的内容是：我方两辆轻型战车设法穿过敌人六道要塞（关卡），并把被囚禁在敌军要塞中的我方士兵安全送到飞机场。

游戏一开始，出现一红一绿两辆战车（我方），分别由两个游戏者控制。第一道要塞中有许多大型固定炮台和敌兵向战车射击。另外，还有一座我方的隐蔽飞机场，在炸毁坦克和消灭敌兵后，就可以把车上载的士兵送上飞机。然后再炸毁设置在要塞最后的坦克群。炸坦克群的窍门，是同时按A（连发子弹）和B键（重炮），向四面攻来的坦克射击，将其全部消灭掉，就可以通过第一道要塞。

在第二道要塞中，所有通道是由木桩围成，其中有些木

桩可以断裂，形成滚木出其不意地向战车压来，对准木桩按A键或B键，都能将其炸毁。再向前行驶，除了有坦克外，空中还有轰炸机向下扔炸弹，这时对准飞机按B键，就能炸掉它。最后来到这一关卡的关尾，那里立着四个人头雕像，口中不时吐出小炮弹。这时由一辆车负责掩护，按A键炸毁小炮弹，另一辆车在雕像正下方按A、B键，逐一将头像炸掉，就可通过第二道要塞。

第三道要塞中，敌人的主要武器是12台“激光器”和一艘大军舰。12台激光器两两相对，循环发射激光，将通道封锁。此时要控制好战车，乘激光发射的间歇赶快通过。最后来到军舰前，军舰上有7个发射器，子弹沿扇形射出，这时应一边躲闪子弹，一边向发射器开火，逐一炸掉之后，就胜利通过第三关。

进入第四道要塞后，会遇到一段沼泽地带，战车行驶很慢。通过沼泽地带后，再炸杀敌人建在山坡上的导弹基地和运输物资的军用火车。来到关尾时，前方飞来一架大直升飞机，上面跳下许多全副武装的敌兵，向战车开火。打通此关的窍门是：在飞机刚一飞来，就马上躲到飞机的正下方，连续按B键，反复几次就能炸掉飞机。进入下一关的战斗。

战车刚一进入第五道要塞，将遇到巨型坦克和地雷，随后还有手持激光枪的敌兵。关尾的巨型坦克库中，四座坦克库分两组在大门旁边，此时需两辆车互相配合，一辆车将炮口对准坦克出入的大门，另一辆车在旁边掩护，负责炸毁从另外一库中出来的坦克。在炸毁左边两座坦克库后，再用此法炸毁右边两座，最后炸开大门，就取得第五关的胜利。

最后一关，不仅有成群的飞机、炮台以及地对地导弹基

地，在最后还有分离式激光炮。在炸导弹基地时要注意：基地被炸毁以后，基地还发出一枚导弹，射向战车。这时按 B 键，及时炸掉导弹，然后在有特定标志的地方，给战车加上杀伤力很强的“四开花”炮弹，进入最后的决战。这时画面上出现一台类似坦克的机器，它的上半部分可与基座分离，并有两个射击孔向下发射激光束和枪弹。此时一边躲过激光束和炮弹，一边用“四开花”炮弹向基座射击，连续几次，就可炸毁基座，发射器也自行爆炸，这样这个游戏卡就打通了。

这个游戏卡色彩鲜艳，音响逼真，情节惊险复杂，难度较大，因此十分适合青年人玩。

●“绿色兵团”

两名骁勇的突击队员（亦可一人）空降至敌人各种超现代化防御设施密集的心脏部，执行任务，历时一年，其任务是何等的艰巨！

游戏开始时，每人只有五条生命（分数增加到 10000 分，可增加一条命），只有一把锋利的匕首（按 B 键），以后可夺得武器。敌人则戒备森严，且有各种超现代化的防御手段，各种混和编队与特殊编制的武装人员蜂拥而至。有卫兵、宪兵、哨兵、巡逻队、武套、套犬以及佩携飞行器（喷气飞行器、空中摩托）、手执“飞雷”的空警，还有机器人等等，再加上密布的地雷和各种超现代的防用设施，真是不一而足。然而，勇敢的突击队员，巧妙地利用空间、时间差，夺取武器，保护自身，消灭敌人。

整过游戏过程共有六节，每节之中均有高潮段落，操作

方法大同小异。方向操纵键（十字架）中，“左、右”为前进或后退，“上、下”为上跳或下卧，B键为匕首刺杀：A键为武器发射。地雷阵中，火箭筒发射完后，可用跳跃前进法。具有连攻键的任天堂游戏机，其连续刺杀与发射功能，为操作者取得最后的胜利奠定了良好的基础。

在操作中，要注意敌方服装的颜色。黄色服装人员系内供与指挥人员，有给养与武器可夺，只能用匕首刺杀，不能用枪打，否则就失去夺取机会；红色服装人员系特警人员，超武会，艺群武攻，能跳跃伤人；其余则为警卫、巡逻人员，这些都可用匕首刺杀。在游戏的第三节中，对警犬的搏斗，要用卧倒匕刺的方法。在游戏中，还要注意突击队员四季的服装变化。总之。世上无难事，只怕有心人。

●“霹雳神兵”

在这本游戏卡中，使用武器是完成游戏的关键。此卡共有七关（七个剧情），每关的最后画面都埋伏着一个难以对付的头目。在杀死这个头目以后，有个巨大的门挡住了前进的道路，必须破坏这个门，才能进入下一个关。游戏中，一杀死具备特定“钥匙”的敌兵，就有一把钥匙出现在画面上。把钥匙拾过来，就能打开“项目箱子”。特定项目箱子中有各种特定的武器，获得后，便可产生各种威力，但每个选手的钥匙持有数量最多只能达到4枚，开启一只箱子，就用掉1枚，再拾到钥匙，仍可补足4枚。

一个企图征服世界的凶恶的神秘集团，将要完成一项毁灭整个世界的重型武器的任务。事态严重，刻不容缓。为了拯救世界，S国从特种部队中选派了二名（亦可一人）勇敢顽

强的游击战专家。他们的飞机飞临绝密孤岛的上空，勇敢的游击专家抱着必胜的信念，跳伞降落了……。

游戏操纵键的使用："十"字键是控制方向，选择键选择游戏人数，A 键和 B 键均是武器，使用 A 键的武器有：机关枪：选手最初所持有的基本武器，其破坏力不大，但由于子弹无限，可以不断射击；五路来复步枪：一次可向五个方向发射，与群敌战斗非常有效；火焰发射器：与机关枪相比缺乏连射能力，但破坏力稍大一点；重型机关枪：与普通机关枪比较，它能连射，射程远，破坏力大。当选手被杀死，特殊武器中断、再开始时又变为机关枪。使用 B 键的武器有：手榴弹（蓝色）：选手最初的装备，对装甲车等大敌很有效；重型手榴弹（红色）：与普通手榴弹相比，破坏力强，对大面积分散敌人很有效力；烟幕：爆发后，即在爆发点充满烟；旋转铁球：被敌人包围时很有效，铁球旋转飞出，周围的敌人都会被毁灭死亡。在得到增加武器时，以前使用的武器就不再发挥作用。得到同样的武器，子弹数就会增加。除机关炮以外，各种武器的子弹数是不相同的。另外，还有装备项目，只要拿到，不用按钮，就可使用。障碍球：浮游状物体，出现在选手的周围，旋转着防御敌人的进攻；密勃球：只出现在两人同时游戏时，出现在两位选手的中间，同选手一样，用 A 键的武器来援助救人的战斗；重武器：收集项目箱里的六种配件，就能完成"重型武器"（按 A 键得到），要抓紧时间不断地用重型武器射击，不然一旦消失，选手仍使用以前的武器。

另外，一人游戏时，如按一下 Ⅱ 号控制器的 A 键，第二人就能在游戏中间加入战斗。两人同时战斗中，如果一方先

牺牲，也可再按一下A键继续战斗．但这种方法只能使用3次。

●“第一滴血”故事概要

此卡系根据美国超级电影明星史泰龙自编、自导、自己担任主演的畅销影片“第一滴血”制作的。其内容与影片基本类同。此卡供单人游戏。

美国侵略战争结束后，美军司令部根据内区特工人员提供的消息，获悉在越南某地仍旧关押着一批美军战俘。为此，美军司令部决定派精干的武装人员前往越南营救他们。原越南战争中曾服役于特种部队的军官兰博，接受了这项艰难危险的任务。在越南姑娘阮春氏和无名老人的帮助下，兰博凭其丰富的战斗经验和超人的毅力，单枪匹马，在敌营中几进几出，终于救出了被越军关押的美军战俘，逃出越南，胜利返回美国。

●“第一滴血”基本打法

按开始钮（START），可使游戏开始。游戏进行中，按此钮可暂停。按选择钮（SEMECT）可选择各种武器装备使用，并提供代表生命力的血。游戏时，画面上方显示有一排方框，标有生命力数量，局数显示，各种武器装备取得数量。兰博可取得使用的武器计有：匕首、飞箭、弩、附有炸药的弓箭、冲锋枪、手雷。游戏开始，兰博只有匕首可以使用，随游戏的进行，消灭各种敌人，可取得各种武器装备。一种武器使用完毕，即恢复为匕首。如果使用其它武器，可使用选择按钮选择。除手雷可取得9颗外，其余武器均可取得99件。匕

首为无限使用的基本武器。生命力开始为 100 分，每过一关可增加 100 分，最多可增加到 900 分。提供生命力的血源（血瓶），最多可取得 9 瓶，每瓶为 100 分。当生命力为 0 时，兰博将退回到游戏画面的开始处重新开始。因此，应注意随时增加生命力。标有 L 的方框，为局数显示，随着积分的增加，局数的增加，局数越高，武器的威力越大（除匕首外）。游戏进行中，可选择各种武器装备及增加生命力，也可按暂停键进行选择。当生命力为 0 退至画面开始处时，按选择键可显示积分、局数，及此局应打多少积分方能升局。

十字按键为前进（向左或向右），按十字按键可蹲下。画面出在 N（北）或 S（南）的方块时，兰博站在其上方，按十字按键上，可变换画面。另外，与己方人员接头时，当兰博与其重合时，按十字按键上，即可接头，画面上出现人物图像和文字（日文），按 A 键，文字将连续出现。游戏时，A 键为出匕首（使用冲锋枪等武器时，可单发，也可连续发射）。B 键为跳跃。

●“第一滴血”八关画面介绍

第一关：游戏开始，兰博由美国乘直升飞机到达东南亚某国美军空军基地。下机后，兰博应先与基地内穿红衣的己方人员接头（按十字键上），然后在 N 方块处变换画面（按十字键上），再一次与穿绿色军装的己方人员接头，然后进入暗室取得钥匙和生命力（兰博与暗室门重合时按十字按键上）。此时画面上将显示兰博已取得生命力 100 分，及代表生命力的血瓶 5 瓶，并获得 20 支飞箭。然后应在 S 方块处，变换版面回到原画面，再一次与穿红衣的己方人员接头，接头后兰

博将乘直升飞机前往越南（此时应注意，接头人员必须正确无误，如接头人不对，兰博虽能乘上直升飞机，但画面将是黑暗的，游戏将在黑暗中进行）。直升飞机将兰博空投至越南某地的原始森林中。这里有遍地爬行和栖息在树上突然跃下伤人的毒蛇，空中飞舞着蜇人的毒蜂，兰博可使用匕首将其消灭，消灭后可得分或取得飞箭，然后正确选择N或S变换画面，进入森林深处。这里不仅有毒蛇和毒蜂，还有凶猛跳跃伤人的猛虎，将其消灭，可取得10支附有炸药的弓箭，应将其反复消灭（办法为消灭后变换一次画面，再回到原画面，老虎还将重新出现），直至取得99支为止，然后正确选择N或S走出森林，会见到前来接应兰博的越南姑娘阮春氏，与其接头后，她将为兰博引路，前往为兰博提供敌军情况的无名老人栖身的住处，接头后，来到一条河边，第一关即告通过。

第二关：兰博会同阮春氏和无名老人来到河中一条船上。此时兰博应再次与阮春氏接头，接头后，画面将出现闪烁的蓝光。蓝光闪过后，兰博损失的生命力将会重新加满。离开老人和阮春氏后，兰博应向左跃入河中前进，进入另一画面。这时画面右边将出现一个高高的台阶，跃上台阶即可进入河流遍布的沼泽地。这时河中有游鱼，会跃起伤人，空中有蜇人的毒蜂，四处飞舞。将其消灭，可得分或取得飞箭。前进至第一个N方块处，变换画面，兰博将进入丛林地区。丛林中有跳跃咆哮的猛虎，飞舞的毒蜂，地面上遍布爬行的毒蛇和蝎子。将其消灭后，亦可得分或取得飞箭。再前进至N方块处，变换画面，兰博将来到一处险峻的山崖下，这时崖上不断有滚石落下，兰博应避其前进。崖下有两只凶猛的大猩

猩，兰博应使用匕首将其砍杀，每杀死其中1只，即可获得代表生命力的血瓶1瓶，因此应反复砍杀，直到取得9瓶血为止。然后向右前进，登上一有毒蛇和猛虎巡哨的高地。将老虎消灭，可获冲锋枪子弹和手雷，所以也应反复砍杀，直到武器加满为止。然后按原路线返回到河中船上，向右跃入河中前进，进入另一处丛林地区。丛林中飞舞着艳丽的蝴蝶，地面上有爬行的毒蛇和巨嘴鹦鸟巡哨. 冲出丛林后，来到一处险峻的高地上，这里由毒蛇和猛虎看守着。此时应及时在N处变换画面，兰博将进入黑暗的地下通道，正确选择N或S变换画面，兰搏将走出通道来到由蝎子和飞行骷髅看守的另一高地，地面上标有N和S，但兰博应带一瓶向右前进，越过高地，来到无名老人居住的木屋旁，与老人接头后，兰博进入老人居住的木屋中，取得进入地下通道所需的照明物（方法是兰博站在木屋门处按十字按键上）。然后再次进入地下通道，此时地下通道 将被照亮，你会见到飞舞的蝙蝠，口吐火球的巨蟒，岩洞上的钟乳石也会突然落下伤人，正确选择N或S变换画面，兰博将来到一个深不见底的陷井边，跃下后，会见到看守生命力的少年，接头后，将有一只闪闪发光的巨型蜘蛛出现，将其消灭可将生命力加到200分（在此之前生命力只能加到100分）。然后兰博应按原路线返回船上，向左前进再次进入沼泽地，带一瓶向右前进至尽头处，会见到河中有一条游鱼，将其杀灭可获得提供生命力的血瓶。反复杀死将血瓶加满后，正确选择N或S变换画面，又将进入另一丛林地带。走出丛林将来到一条大河边。此时河面上有台阶式的独木桥供兰博通过，兰博应迅速跃上桥面通过，再次进入沼泽地区。正确选择N或S变换画面，兰博会到达通

往敌军营地的大桥上，这时河中有气泡不断冒出伤人，鹳鸟在桥下来往巡哨，兰博应跳跃躲避气泡前进，如被气泡撞中掉下桥面，就只能回到沼泽中重新开始。通过大桥后，兰博来到敌军营地外围，这里由手持各种武器隐蔽在工事后的敌军士兵守卫着，将其引出消灭，即可过关。

第三关：进入敌军营地后，兰博来到一座旱桥上，桥上有往来巡逻的敌军士兵，桥下有敌军构筑的工事和堆积的弹药箱，砍碎可获得飞箭或得分，通过旱桥，进入敌军营地内部。这时兰博将与手持各种武器的敌军交手。穿绿色军装的敌军，手持冲锋枪不停的射击，穿红色军装的敌军，会突然跃起飞脚伤人，还有手持狼牙棒不停挥击的彪形大汉。在营房内堆积着弹药箱，由穿蓝色军装的敌军守着，其中一箱砍碎可获得提供生命力的血瓶。此际，兰博的生命力已所剩无几了，因此，必须将血瓶加满，然后再返回旱桥桥上。这时，敌军将更凶猛的向兰博攻击，其中有一名穿红色军装的军官，将其杀死，可获附有炸药的弓箭，将一穿蓝色军装的军官杀死，可获飞箭，因此，应反复加满。再次冲过旱桥，兰博将来到通向关押美军战俘牢房的大桥上，桥上有手持狼牙棒的彪形大汉和手持各种武器的敌军守卫。此时兰博必须使用冲锋枪连续扫射，将他们消灭，方能通过大桥（如被敌军打入河中，只能回到沼泽地区，重新开始）。然后通过一条索桥，将来到关押美军战俘的牢房，兰博可使用匕首将大门砍碎，进入牢房，与战俘接头后，战俘将随兰博逃出牢房。救出战俘后，兰博可按原路线返回至敌军营地外围，即可过关（但此时游戏者应检查生命力，各种武器弹药是否充足，不足应加满后再返回）。

第四关：兰博返回到通往敌军营地的大桥上，这时桥上和河中会有很多敌军士兵拦截兰博。此时游戏者应检查一下积分为第几局，如果积分已达到L3（第三局）的话，兰博就应选择飞箭或弩来打击敌人，因为此刻使用匕首伤敌将大量消耗生命力。在返回途中各场景不变，但各种死了的动物都变成了手持各种各样武器的敌军士兵，在地面和河中 均有敌军拦截，而天上敌军飞机还不时投下炸弹，因此兰博应不失时机的使用武器消灭敌军，而且要注意不要让生命力枯竭，返回至与阮春氏接头的船上，阮春氏和无名老人将在此等候着兰博，再次接头后，河中将出现一敌军官手持手枪射击，将其消灭即可获得生命力 300 分（在此之前最多可获生命力 200 分，加上 9 瓶血）。然后兰博应接第二关所走路线返回至大猩猩处，反复消灭大猩猩和老虎，将血瓶和冲锋枪加满。向右前进至一高山下，再向左前进，这时空中有巨石搭成的台阶出现，而山上不断有滚石落下，兰博应避其跳跃迅速前进（如被滚石砸下，将回到大猩猩处，重新开始）。通过后，将来到一有敌军把守的高地，通过高地，即可过关。

第五关：画面一出现，兰博将带领美军战俘出现在一处高地上，这时天上不断落下追踪而来的敌军飞机投下的炸弹，而美军前来接应兰博和战俘的直升飞机正在高地上等待他们．兰博必须迅速带领战俘登上飞机，因为直升飞机不停的起落，因此要求动作正确无误（登机方法为，跃上直升飞机打开的舱门，同时按十字按键上）。然后直升飞机将把战俘和兰博送往安全的美军驻地。

第六关：通过第五关后，阮春氏将出现在画面上，向你提供在另一处敌军营内还关押着一批美军战俘，兰博应继续

前往营救的消息，并为游戏者显示敌军头目的传真照片，以及他们的武器装备情况等等。最后画面文字有箭头出现，游戏者应使用十字键调整箭头，下一关的画面才会出现。此时阮春氏将出现在敌军营驻地，与几位内线特工人员接头后(按十字按键上)，将会来到军营内部，阮春氏必须在军营内找到兰博并与其接头(兰博此时已隐藏在储藏弹药的木屋内，阮春氏站在屋门处，按十字按键上，便可找到兰博并与其接头传递情报)。接头后，兰博将出现在敌军营内，这时，手持各种武器的敌军会蜂拥而来，有手持冲锋枪的敌军士兵，有拿手枪的敌军官，以及无敌的机器人和身背定时炸弹的敌军敢死队。兰博应迅速冲破敌军的包围，前往关押着美军战俘的敌军指挥部。途中还会遇到各种敌军的拦截。冲出敌军营地后，将遇到一名骑摩托车飞驰的敌军联络官，使用冲锋枪连续射击将其击毙，可获生命力 400。然后兰博将来到前来接应的无名老人居住的林中木屋旁，与其接头后进入其居住的木屋内，可将损失的生命力重新加满到 400，继续前进来到河流密布的沼泽地区。此时兰博应尽力躲过河中游鱼和空中毒蜂的攻击，以保持足够的生命力。穿过沼泽地区后，兰博来到一悬岩下悬岩上倒挂着飞流的瀑布，水面上有鹳鸟来往巡哨，空中毒蜂飞舞，兰博必须躲过它们的攻击，跃入瀑布下隐蔽的台阶，在台阶上的 N 方块处变换画面进入地下通道钻入黑暗的地下通道后，应向左前进，会见到一只口吐火球闪闪发光的老虎，使用冲锋枪连续射击将其消灭，可获有生命力 500。然后向右前进，黑暗中将不时有飞舞的蝙蝠，爬行的蝎子攻击兰博，岩洞中的钟乳石也不时落下伤人，尽头处在空中有供兰博跳跃通过的台阶，脚下是深不可测的深渊，掉

下将返回到悬岩下重新开始，因此，兰博 应迅速通过，即可过关。

第七关：走出通道 ，兰博来到瀑布遮隐的悬岩下，出口处有一敌军士兵使用机关枪不停的向兰博射击，将其歼灭后，画面上将有内线特工人员提供的情报出现，告诉兰博，阮春氏和无名老人已经被敌军杀害，兰博只能自己前往敌军指挥部营救战俘，不会有人再为他提供帮助了。冲出瀑布，兰博将来到敌军空军基地，由于时间紧迫，兰博必须想法夺取敌军直升飞机，前往敌军指挥部营救战俘。基地的围墙高不可跃，围墙后有手持重武器的敌军士兵把守。兰博可使用匕首将围墙砍开，进入围墙后，兰博会遇到一在空中飞行并不时喷射火球的怪物，兰博必须使用附有炸药的弓箭向其不断射击，方能将其消灭，消灭后获得生命力 600。再向前进，会出现手持各种武器的敌军对兰博攻击，地面有一触即炸的地雷和不时飞起伤人的铁蒺藜。兰博应一直向右前进，将来到机场上，这时停机坪上有一架红色的直升飞机等待着兰博，进入飞机后，画面上将出现文字告诉游戏者，兰博必须进入敌军基地大楼，取得燃料和钥匙，飞机方能起飞。这时兰博可按原路线返回，进入基地大楼内部（方法为站在大门处按十字按键上）。大楼内部有敌军重兵把守，有在空中时隐时现的隐形怪物，有武艺高强飞脚伤人的彪形大汉，有来往巡逻的机器人。通道中不时有 N 或 S 出现，必须正确选择，才能在迷宫般的大楼中找到储藏燃料和钥匙的地下室，进入地下室后，必须使用冲锋枪或附有炸药的弓箭方能将看守的敌军官消灭，然后可取得燃料和钥匙，并获得生命力 700。然后按原路线走出大楼，返回到机场，登上直升飞机。此刻画面上将

出现一红一蓝两架直升飞机载着兰博前往敌军指挥部所在地。

第八关：直升飞机降落在敌军指挥部驻地，兰博下机后，应向左前进，进入敌军火药库所在地，这里由敌军重兵把守。地上堆积着各种弹药箱，兰博将其砍碎，可获得提供生命力的血瓶和各种武器，消灭敌军可获高分很快升局。兰博可反复冲杀，将血瓶和武器加满，然后再正确选择 N 或 S，前往关押美军战俘的敌军指挥部。前进途中将拦截的敌军消灭后，会遇到一名拿手提式机关枪不断射击的敌军官，开枪射击它会变形为头大无比的巨人，必须将其消灭，可获生命力 800。然后来到通往敌军指挥部的大桥上，桥上有巨型机器人和手持各种武器的敌军把守，千万不可被他们打下桥去，掉入河中，否则将回至头关重新开始。冲过大桥，进入敌军指挥部，将这里的守敌消灭后，正确选择 N 或 S，兰博将来到通往关押美军战俘的牢房所在地的吊桥上，桥上和桥下布满了地雷，桥上由两个武艺高强的巨人把守，桥下有隐蔽在工事后不断开枪射击的敌军官。歼灭敌军官可获冲锋枪子弹，杀死巨人可获积分 400。通过后，将来到关押战俘的牢房边，将战俘救出后（方法同第三关），返回到吊桥上。此时不要急于返回，应反复消灭敌军官，将冲锋枪加满，杀死巨人积分升局，升局后可将生命力重新加满到 800，然后再按原路线返回。消灭了途中拦截的敌军后，兰博即将回到停放直升飞机的机场，敌军指挥部将集中其所有的兵力，乘飞机追击兰博。这时画面上将出现一架庞大的敌军飞机，空中有雨点般的炸弹落下，飞机不断的向下空投敌军，兰博必须运用所有的武器装备，想方设法将敌机击落，击落后可获生命力 900。再将沿途拦截的

敌军消灭，兰博登上直升飞机，与救出的美军战俘胜利返航，完成营救战俘的光荣使命。

●"燃烧战车"

南部非洲腹地，格鲁兹巴古以北200公里。那里有一个"外部天国"。

80年代后半期，由一个被称为英雄狂人的士兵建立了这个武装要塞国……

现在，这个"外部天国"发生了什么事呢？据说他们开发了一种要重新改变世界战争史的恐怖的杀人武器。

为了收集这种武器的情报，派遣了"狐狸猎狗"部队的一个人——灰色猎狗。但是，几天后"金属爆破"的联络讯号终于还是终断了。

灰色猎狗的失踪，恰恰证明了"最终武器"的传说是真的。于是再次给"狐狸猎狗"部队下达了命令。

这次前往的是刚加入"狐狸猎狗"部队的美国兵——苏里特·史尼克（固体蛇），他的任务是追查灰色猎狗的下落，侦察"金属爆破"的真实情况，并将其破坏。

苏里特·史尼克带着步话机，第一次独身前往战场。据说："外部天国"集中了世界各国的优秀的雇佣兵。结果怎么样？苏里特·史尼克能完成任务吗？

步话机里传出了"狐狸猎狗"部队总指挥官，大头目的声音："史尼克，这不是训练，这是真正的战争，祝你好运……"。

他的耳边仿佛响起了枪声。

梗概里已介绍了，这是一个以"破坏最凶杀人武器金属

爆破"为目的的战术实际演练的冒险游戏。要想完成任务，必须靠装备情报，而情报必须借助于俘虏和无线电收发报机才能搞到。

敌人的要塞区域，都设置了哨兵和各种警戒网。

演员要在不被敌人发现的情况下前进。

用电梯移动大楼内的地板。要打开室内的门，必须有开门的卡片。

一旦被哨兵或警戒网发现，就转成发现形式敌人便开始攻击。

要想得到一定数量的俘虏，须升等级，等级一上升，最大生命力也就增加，并进一步增加有个数限制的武器和装备品。如果杀掉了俘虏等级就下降。

A 键：用武器品目进行攻击时使用。

B 键：拳击时使用。

开始键：游戏开始时使用。在游戏过程中一按就停止。

选择键：在字幕画面上一按，立即从开始画面开始，但要选择连续画面。在游戏过程中一按，就出现指令方式。

控制键：使演员上下左右移动。乘电梯时也一样。

游戏人物：

苏里特·史尼克

密码名称苏里特·史尼克（固体蛇）刚加入"狐狸猎狗"部队的新美国兵。

第一次接受任务投入战斗。

画面说明：

（1）生命——为零时，就为出界。每升格一次，麦克斯便跟着增加。

(2) 等级——演员的等级，用星数表示。最高为★★★★。

(3) 呼叫：外部跟演员报话机联络时“呼叫”信号星点灭（一闪一闪）状。

(4) 武器：表示演员的使用的武器。

(5) 弹数：表示使用过程中的武器弹数。

(6) 装备：表示演员所带的装备品。

选择画面：

一按选择键，画面就显示出指令方式。

用控制键移动游标，选择方式，用A键控制各自的方式画面。

武器选择画面：

对于缴获（到手）的武器，用控制键移动游标进行选择。

通过选择键，等回到游戏画面后使用选择了的武器。

装备选择画面：

用与选择武器相同的方法选择装备。但是，在使用一部分装备时，也有不按A键就无效的。

无线电发报机是维持游戏进行的装备。通过指令方式选择发报机。一按A键，发报机就能进入画面，一按选择键，就回到游戏画面。

调节频数，请通过左右移动控制键进行。

(1) 发报

呼叫对方时使用。但必须符合当时的频数。否则无论怎样发射，也不能发射到对方，符合频数后，用控制键▲发射。

发射时按发射指示灯，“我是固体蛇，请回答”，如果对方听到呼叫，联络内容将返回。

（有时，如果对方不在，即使频数正确，也不会有回音）

（2）收报

只限于对方接收，只要频数正确，便会收到联络内容。

（3）呼叫

对方呼叫时，游戏画面内的呼叫信号和呼叫声会告诉。

这时，只要进入收发报方式，联络内容便自动出现。没有必要按接收方式调频。

频数表

空格中填上备忘频数

对　　方	频　数 1	频　数 2
BIGBOSS（大头目）	12085	?
SCHNEIDER（施奈德）	?	?
?	?	?
?	?	?

武　　器

开始，演员没带任何武器，请从敌人要塞处夺取。

那以前，拳击是唯一的攻击手段。演员可任意选择使用 7 种武器中的一种武器。

手枪（子弹 M92F）	辅助机关枪
小手枪。一次连发，可装消音器	半自动 SMG。可自动发射，可装消音器

碟靶式发射器	塑料炸弹
可发射碟靶弹	调节后可定时爆炸
火箭发射器可发射火箭弹	
遥控导弹	消音器
可通过控制键自由使用操作中演员不能移动	可装在手枪、机关枪上，能消除枪声
地雷	
演员可调节 1 个画面	可调节 3 个
装　　备	
防弹背心	防爆衣
可将敌人子弹的袭击（损害）减轻一半	能经受暴风、大风、处理炸弹时的保护服装
手电筒	红外线风镜
地道照明用	清楚红外线传感器的位置
瓦斯面具	地雷探测器
在瓦斯地带戴上它，不会有危险	能弄清地雷位置
天线	放大镜
即使在敌人的干扰波地区也能联络	可上下左右看，室内不能使用
指南针	氧气弹
有了它，可横跨沙漠	如在水中使用，不会有生命危险
铁头棒	解药
用铁头棒找拨隐避的门	即使中了蝎毒也不会有生命危险

配量	
救急用粮	制服(军服)剪去 1～8 就可打开
一个一块,可抢救生命	
攻击兵	蝎
一旦发现演员便立即一边射击	平常慢吞吞地,但一旦接近后便突然进攻
一边冲过来的普通兵	一次被咬就将减短生命
犬	控制高压电开关的男人比哨兵凶狠,一旦发现情况便跑去按高压电流开关
对于放养的犬。开始是睡着,一旦睁眼,便扑过来	
睡觉的兵 从头到尾都在睡	哨兵 按规定方向巡逻,一经发现,便攻击

●“燃烧战车”指令

超过游戏时间时,还要继续的话,就选择结尾。选好“继续”后,游戏便可继续。

选好“结尾”后,就变成收发报方式(发报机画面)的画面。显示指令记下这个指令,在超过游戏时间的状态下,仍可再次玩游戏。

指令的打入方法

在字幕画面上选择“继续”后,就变成指令输入画面。

从而,将前面记录下的指令输入。

等游标与想用十键打入的文字相符时,用 A 键打入。

●"燃烧战车"选择武器

先选 PASS WORD(密码)功能,然后用方向键移动字母,A 钮确定字母输入密码。初级:333MN FGGOP OKOKI RQIHO MUMMZ;中级:5NNZY JZZXG UOOOU UQRXP VUN-ZQ;高级(全部武器):OVZZZ GZZZC 4OOOU UYRYX NZZZT。

●"不动明王传"故事梗概

故事叙说的是,有一个企图支配天下的黑翁,把能使"三宝荒神"醒过来的珠宝及继承有诃梨帝女血统的"小夜"夺走了。同样继承有不动明王血统的"阿修拉那达"、为了救出小夜及夺回宝物而勇敢地站了起来。用七支刀来完成计划,同时按照不动明王传遗书所传授的咒术及武器,来阻止"三宝荒神"的死灰复燃,并取回被偷的珠宝及拯救继承诃梨帝女血统的巫女"小夜"。此节目险像环生,扣人心弦,自始至终表现了阿修拉那达的凛然正义和高超的武技,是一个不可多得的游戏节目。

●"不动明王传"阿修拉那达的自身能力

跳:挥动七支刀,并快速用力向前跑,也可以回到左边方向,所以对于速度要能熟练的操纵。

跳跃:当场跳跃及斜面跳跃均可施展,但最后用斜面跳跃,一口气向前冲去,然而着地时必须注意。

爬树:爬上背景中的树及柱子,是画面上下不可缺少的技巧,必须先学会。

蹲下:可以躲开敌人的攻击,是一个重要的技巧,因为你

的头上会不断有敌人的子弹飞过来。使用时，按十字键下端即可。

七支刀：这是主人公随身携带武器，刚开始是短剑，后来逐渐变长，直至将分成4段的七支刀一一找出，组合成威力无比的神剑。

●“不动明王传”的35种宝物

画面上有许多的般若门，一定要进去看看，如果幸运地会见菩萨，即可得到一种宝物，不知道你能得何种宝物呢？如果你跳上菩萨的手掌，得到宝物后，可要好好地谢谢菩萨。

主人公在行进或攻击时，若画面上有宝物出现，一定要取下储存起来，在必要时使用。宝物共有自动宝物、储存宝物、攻击宝物三种。

自动宝物：在行进画面中出现，取得后会自动运用。

替身术：在被敌人射倒时，会代替你死亡，所以这是绝对不可缺少的宝物，必须要多加储存。

黄金孔雀：当掉落在破坏的桥下或洞穴及无底深坑时，金孔雀会立即来救助。此刻你可按十字键，将主人公带到任何地方。

般若门之匙：如果没有得到这种钥匙，就无法进入般若门，因为门非此钥匙开启不可。

火把：进入地狱世界，如果没有火把，很难分辨敌人的行动。

护身符：该宝物能保护你不被看不到的敌人攻击，而顺利的冲破敌人的阻力。

加力宝：将敌人首领打倒后便会出现。一旦取得它，手中

的武器威力会大大增强。

阿修罗术:攻击用的宝物,可以朝八个方向发射。利用它对付由各方面偷袭的敌人非常有效。但这种武器只能在一定的时间内使用。

飞翔脚:奔跑的速度可以加快。一旦取得后,在这个画面的时间内都有效,同时跳跃的距离也能大为提高。

神龙变化:获得此宝物后,会变身为巨大的龙,将敌人打倒。这种武器非常有力,而且是无敌的。

风车斩:获得它后,如果一直按 A 钮,七支刀会像风车般的旋转。可以作攻击或防卫武器。

小人分身术:取得此宝物后,可以分身为四个小人,中弹一次会减少一个小人,请注意保护自己。

集丸:取得此宝物时,集丸会由画面的左方飞过来。它又可以在阿修拉那达的头上把敌人打倒,是主人公的好助手。

分身术:可以分成两个阿修拉那达向敌人发动攻击,分身时是处在无敌的状态。所以,此时要尽量将敌人打倒,以便贮存更多的宝物。

分身影:取得它后,可变为无敌。开跑时,影子会由后面跟上来,而且可以留下数人的影子来移动。即使掉落在针山也不会受伤。这样可以放心地前进。

黄金佛:在游戏中将敌人打倒以后,有时会出现在画面的上方。如果取得这尊佛像,可以得到 1000 分。此时,幸运会降临在你的身上。

浮游佛:如果能得到这个宝物,便可提高一度,同时可以奖励一个阿修拉那达。然而想取得这种宝物,必须和般若门中没有掌着宝物的菩萨见面,并坐在左边入口的上方,面向墙壁

用力砍 5 下。

储存宝物：只有在般若门中的菩萨手中，或般若门中首领被击倒后，才会出现。取得后，需要按暂停钮，再用十字钮选择，再按 A 钮，最后按暂停钮恢复画面，即可得到你选的宝物。按选择钮发射即可。

飞翔术：取得此宝物时，在一定时间内可以在空中自由飞翔，利用它闯过高山峻岭，但要留神敌人的暗箭，否则将坠落身亡。

风神术：取得此宝物后，画面上会刮起轰隆隆的龙卷风，以此将沿途的敌人吹倒，同时给大首领和二首领沉重的创伤。

护身火术：一旦取得此宝物，主人公的周围出现旋转的火球，避免敌人的攻击。

念缚术：在对付顽固的敌人时，取得此宝物时，所有敌人将束手挨打。

脱身术：你在般若门内打得吃力时，如果拥有此宝物时，将会随着一道亮光脱身而去。

雷神术：取得此宝物后，首先将敌人引进画面内，然后使用它。一道白光伴着雷鸣声，画面上的敌人纷纷倒地。此武器是对付首领的不可缺少的东西。

止观术：此宝物对付忽隐忽现的隐身人最适用，因为它能把隐身人看得一清二楚。

排魔术：使用这种宝物时，画面上在一定的时间内不会出现敌人，因此，要抓紧时机通过危险地带。

极光术：此宝物能发射强烈的光线，使敌人受到严重伤害。如果你准确的击中首领，确实命中时，也会获得成功。

自我爆炸术：当你取得标有骷髅宝物时，即有了自我爆炸

术。这种武器往往在难解脱的逆境中使用。自己粉身碎骨后，敌人将受到创伤，但损失一个阿修拉那达。随后，阿修拉那达的头部开始复活。

攻击宝物：只有在每关的首领被击倒后才会取得，选择同储存宝物相同，应用按 B 钮即可。

白玉：这是一开始就使用的标准装备武器。直到将第一个首领消灭为止。

红玉：这是首次可以取得的武器，它能够贯穿敌人。所以，即使在远方的敌人，也能轻易打倒。

雪玉：在画面 1—3 可以取得。这种武器用来对付画面 2—1 的敌人有特效。同时它能给敌人 3 倍的受伤程度。

火焰弹：会出现在 2—2 的画面。利用它对付 2—3 个的敌人最佳，也能造成敌人 3 倍的受伤程度。

雷电：可以在画面 3—1 取得。这种武器对付破坏军械的敌人，比一般武器的威力强 3 倍。

念珠：对于死后还魂的幽灵敌人，只有此武器把他们打倒，在画面 1—3 中发挥很大效果。

光玉：可以在画面 2—1 取得。它可以给洞窟中的敌人 3 倍以上的受伤程度，并将敌人打倒。

空气弹：可以使空气爆炸，借此打倒敌人。在画面 3—1 使用最理想。

念动波 1：它能贯穿敌人，给予敌人 3 倍以上的受伤程度。它的威力极强，会出现在画面 3—2。

念动波 2：这是在画面 3—3 最后能取得的武器，它能给敌人受伤程度高达 5 倍。所以，可以说是最强劲的武器。

●“不动明王传”的 13 种小喽罗

小喽罗即一般敌人。虽然只是一兵一卒的角色，但是如果你未具分身术之前，很容易被这些小喽罗暗算。所以有必要掌握每个小喽罗的特征，分别加以对付。

骷髅：骷髅分为棕黑衣服与红衣服两种，在所有的画面都会出现，而且他们挥动刀子向你逼来。

骷髅犬：如果在固定的地方徘徊时，会突然在画面上出现。至于这种敌人，即使打倒，也不会有宝物出现。

土鬼：会从泥土中冒出来。一旦被它抓住，就丧失反抗能力，只有过一会儿才能解脱。因此，最好利用手中的武器及时进行攻击，并尽快离去。

还魂精：因为这些敌人已经死亡，所以，没有念珠是无法将他们打倒。虽然他们的行动缓慢，但一直对你进行纠缠。

伛偻鬼：他会蹦蹦跳跳地向你靠近，而且会向你投掷短剑。所以，对付这种敌人要与它保持一段距离。

灯笼鬼：会在洞穴中到处徘徊，同时会用镰刀攻击你，是一个凶恶的敌人，必须使光玉来对付它。

马佑拉：居住在冰岩中的冰雪使者，他会使用剑，而且眼睛会发射寒光，是对付这种敌人的唯一宝物——火焰弹。

阿拉罕：他会用跳踢的方式不断向你攻击，可谓是一个武术高手。你可以用七支刀来对付他。但必须连续砍中他两下，才能打倒他。所以，最好武器是使用空气弹。

野太郎：他会用弓箭向你攻击，而且动作非常敏捷。至于他射来的箭，可以用七支刀加以隔开或两用跳跃躲开。

武士：他会拔刀攻击过来，而且动作相当单纯，所以，必须

了解他的动作规律，然后对付他。

鼬鼠怪：它会时隐时现地向你扑来，是眼睛不易察觉的敌人。假如你有护身符的话，这种敌人就自动消灭。

饿鬼：它也是眼睛不易看见的敌人，但是利用止观术，可以在一定的时间内看到，所以，你必须在最短时间内了解它的活动。

魍魉鬼：它是在黄泉图守护黑翁的敌人。在所有看不到的敌人当中，它的动作最复杂多变。因此，不具备止观术，是难以对付它的。

●“不动明王传”般若门中的中级首领

熊彦：在画面 1 中的敌人，均属熊彦。此时普通的武器是没用的，最好是使用七支刀或单发宝物。此刻即使用白玉或红玉，也没有丝毫的作用。

云水：位于画面 2 般若门中的便是云水，他会挥动木棒向你攻击过来。此刻，最好是蹲下来攻击对方，当对方受到创伤后，般若门内便变得漆黑。

鬼士：他会在画面 4 出现。只要对他连续攻击，就会变成漆黑的骷髅。

死人天狗：他会一面在空中飞翔，一面将武器投掷过来，会在画面中出现。

阿修罗：他是二首领中最顽固的角色，他的威力不亚于首领的力量。这个阿修罗动作显得非常缓慢，但你稍不留意，就会吃苦头的。要消灭他，只有攻击他唯一的致命处——头部。

●"不动明王传"的 13 大首领

般若：他头生利角，散发披肩，身着白色紧束装，张着血盆大口，手持利剑向你攻击过来。请尽快了解他的动作模式，寻找机会消灭他，成功可得 500 分。（画面 1—1）

魔偕兵：他着一身银灰长袍，并遮头捂面，只露一双恐怖的绿眼睛，手持一根长棍鞭威风凛凛地向你挑战。因为他的武器较长，不宜靠近，此时你使用红玉，就可在远距离击中他。成功可得 500 分。（画面 1—2）

仁王：他身躯高大，赤裸上身，一张狰狞面孔，他能手持手杖，口念动波，向你攻击。他虽然动作缓慢而拙笨，但力量很大。他出没于凶王寺院的门口。要击中他头部，才能消灭他。成功可得 500 分。（画图 1—3）

妖魔大僧正：他身披一件红黄相间的大褂，头戴一顶硕大的僧侣帽，难识"庐山真面目"，能隐身又能还身，还身时会用手中的禅杖顶端发射光玉，这种光玉相当厉害。他隐身时，往往只露出一根禅杖，你只有追踪禅杖，以判断他的方位。他活动在凶王寺院内部。成功可得 500 分。（画图 1—4）

火具士：他蓬头红衣，口吐火焰，手握长剑，张牙舞爪地向你扑来。你可利用雪玉对付火焰。他徘徊于邪宴舞台上。成功可得 1000 分。（画图 2—1）

鬼：他龇牙咧嘴，长着一身长毛，宛如一头棕熊。他不但挥动木棒，而且口中吐出鼬鼠。此刻，你必须绕到他的背后攻击他。他生活在广阔的洞窟中。成功可得 1000 分。（画图 2—2）

雪女：她洁白婀娜的身段，用那一双贪婪的眼睛搜寻阿修

拉达的身影。在冰雪的世界里，她会利用冰针与雪砖伤害你，可用火焰弹消灭她，因为火能化雪。当你来到冰牌坊时，雪女就会出现。成功可得 1000 分。（画图 2—3）

天狗：他银须白发，脚蹬木履，脖挂骷髅项链，手挂一柄魔扇，是一个难缠的老鬼。如果你采用飞翔术，并用七支刀从上往下猛劈，这样你会获得成功。他栖身在有龙卷风的天狗塔顶端。成功可得 1000 分。（画图 2—4）

武藏：他头顶斗笠，身裹棕衣，挥舞着一把寒光闪闪的剑。他的剑术快捷灵活，也能念动波。此刻，要用空气弹攻击他。他躲藏在无底沼泽的最内部，可从标着鸟形的墙壁处发现他。成功可得 1500 分。（画图 3—1）

武士：他身穿盔甲，手握大刀，不可一世地屹立在骷髅堆上。要消灭他，首先要用雷电贯穿他的盔甲，并选择使用念缚术和雷神术，这样就可给他致命打击。成功可得 1500 分。（画图 3—2）

妖魔大将军：他一身金黄色盔甲，手执宝剑，站立在破军城城门上，等待阿修拉那达的到来。由于他功夫精深，又会口吐火球，是个十分厉害的首领。你手中的武器一定要击中他的头部，否则是制服不了的。成功可得 1500分。（画图 3—3）

红姥姥：她白颜红妆，飞舞着向你袭来。她另二个招术是：阻挡屋和波动急波。前者是防身的，后者是攻击用的。你可使用连续发射念动波来打倒她。她藏身处是破军城屋顶上。成功可得 1500 分。（画图 3—4）

黑翁：他身着青衣，面带奸笑，安居在黄泉国，他的武器是扇子与波动念波。他是全部游戏节目最大的强敌。要消灭他，可以利用七支刀将扇子打在地上，然后躲过波动念波，设法消

灭他。成功可得 2000 分。(画图 4)

●“不动明王传”的 13 个画面(13 关)

竹林(1－1):在这个画面上有 3 处般若门。另有断桥、洞穴和陷井,除了从竹林通过外,还要掌握跳跃前进的方法,至于采用何种方法,由你自行决定。本关首领:般若。

比督山杉林(1－2):在这一关前进时,要格外留心针杉地带,若失脚将会受到创伤。如果你有替身术,就不会受伤。本关首领:魔僧兵。

墓地:这个画面坟墓遍地,令人生畏。此地有许多机关,如你不熟悉地形,一直朝右方奔跑时,永远跑不出这个漩涡型地域,其背景永恒不变。要走出迷宫,须冲破阻力,拼命朝上爬,一级一级的往上攀登。这个地方有三处般若门,当发现门时,一定要进去取宝物,否则难于战胜首领。如果没有取得宝物,就用上一关的宝物对付它。要想找到首领,必须攀到楼梯的末端。本关首领:仁王。

凶王寺院(1－4):进入本寺院后,尽量由上面通道前进。因为下面属于连绵的针杉地带,所以还须高超技巧才能通过危险区域。由于这里针杉太多,要以小幅度的跳跃前进,同时也要注意敌人的偷袭。这一关虽然会发现被黑翁劫去的珠宝,但只能眼睁睁地看着被兀鹰抢走。预示着追回珠宝的战斗已拉开序幕。此外,这一关有一尊巨大的佛像,要留意从佛像附近冲出来的敌人。将此关首领打倒后,可提高七支刀的威力。本关首领:妖魔大僧正。

火焰山(2－1):这个画面燃烧着火焰,流淌着岩浆。要通过这一地带,千万别掉入岩浆里,并防备前后偷袭的敌人。本

关首领:火具士。

钟乳洞(2—2):这个画面是暗河岩洞,你在河流中行走会缓慢起来,为了不落入洞穴,要踩着柱形的钟乳石前行,前进中要充分利用排魔术。其灯笼鬼,可用七支刀对付。本关首领:鬼。

冰结山(2—3):这里虽然是宁静的冰天雪地,但洁白的世界也充满着邪恶。原来这里的桥是坏桥,这里的洞穴是杀人坑。尤其是充满杀机的女恶魔,正等待着阿修拉那达。本关首领:雪女。

天狗塔(2—4):这个画面是塔楼的内部。如果顺利到达塔楼顶端消灭首领,就从右往左,一边打倒敌人,一边从楼梯跑上去,跑到最顶端,当你把首领打倒后,七支刀的威力又增加一等(即七支刀变长一节)。本关首领:天狗。

无底沼泽(3—1):这个画面是无底的沼泽,如果不小心掉入沼泽,就没命了。所以通过这一地区,最好是用飞翔术一口气飞过去,另外还要利用止观术,否则会遭到隐身敌人的袭击。若遇上首领,请用空气弹与他较量。本关首领:武藏。

破军城城壁(3—2):这是十二首领的城堡,其城墙壁全部是用骷髅筑成,给人以阴森恐怖感。此刻,你利用飞翔术往上飞,飞行中要躲开敌人的攻击。当来到巨大骷髅前时,首领便出现了,这时要留心首领刀尖发出的光玉。本关首领:武士。

破军城石垣(3—3):这个画的石垣上没有陷井和洞穴,敌人频频出现。危险地带好像无止境地出现在你的面前。要根据情况,选择宝物,这便是关键所在。前进路线是,从城墙上爬上去后,便由石塔上朝入口跑过去。门前站着首领挡路,要打倒他,方可进入城内。本关首领:妖魔大将军。

破军城内部(3—4)：这是一座非常广阔的楼阁。进入此楼后，一直朝最高楼层爬，千万不可犹豫徘徊。上到顶端的小房，就到了12首领之王的寓所。如果战胜寓所中的首领，你的七支刀便达到了它的最好形态和发挥了它最大威力。本关首领：红姥姥。

黄泉国(4)：这是最后一个画面，这里有燃烧的军城、无底的沼泽、挂着的龙头化石。所有小喽罗、二首领、大首领的总头目黑翁就盘踞于此。因此，要作最后的拼搏，首先到般若门取得宝物，然后靠自己的技巧取胜。最后的决战，不惜生命，尽量使出所有剩下的宝物。此刻，趁黑翁举起双手时攻击最有效，同时要防备对方受创伤时移动消失掉。消灭黑翁后，阿修拉那达的七支刀向三宝荒神投掷过去，恶魔的复活终于破灭了。

尾声：被囚禁的小夜，终于出现在阿修拉那达的面前。二人快乐地携手向比叡山的明王堂奔去……

●"不动明王传"选关秘诀

1—2：BRG　FJA　UML

1—A　JIK　UKA

M＊2　PLY　BYZ

1—3：CTX　CPA　JPQ

BED　VYM　UFI

MUP　ALZ　B＊！

1—4：TCU　CPQ　OPQ

DUE　UII　KAI

OE？　B＋2　BYM

2—1：VCM　HRA　SOQ

G＊M　＋IG　KAI

DHS　＋H！　BE＊

2—2：VCM　HTA　E！Q

GMC　IG　KAM

0？V　A2C　＋UG

2—3：WCM　HTA　M？Q

GED　XYI　KAM

PLE　B＋＊　AIZ

2—4：XC＊　IZA　VHR

G＊D　？IL　KAO

PFB　TJN　B＊R

3—1：YCU　H？Y　A—Q

G＊D　？YI(E)KAO

(KV) P2A　ENN　BMM(A×F、BOB)

3—2：2CU　1？Y　AGR

GMB　RAU　ND—

RQ　GBW　KQ

剩下二小关和一大关，自己可凭摸索出的经验来掌握它，故不再赘述。

●"多拉美Ⅰ"

"多拉美"是日本"KONAMI"公司的译音，又称柯纳米。该公司设计制作了许多任天堂游戏卡。多拉美是该公司1988年底设计的，直接使用公司名字命名的科幻游戏，虽然有广告的作用，但肯定是篇杰作。

故事说妄图称霸宇宙的大魔王怀尔德，开始侵略地球，时

间和空间都变得乱七八糟了。在海碗岛研究室的西纳蒙博士，立刻开始与全世界的勇士们取得联系，准备与怀尔德进行保卫地球的严肃战斗。然而勇士们全被怀尔德抓起来，只有一位多拉美先生（游戏者）来到了博士的研究室。激动的西纳蒙博士，立即命令新近研制的“多拉美小姐”（使用Ⅱ号操纵盘的游戏者），与“多拉美先生”一起出发，营救勇士们，同心协力粉碎侵略者，于是，战斗开始了。

一开始，游戏者站在三个卷帘门之前。第一门通往教授的计算机房，在那里可以得知勇士们被关押的地点，游戏中受伤后，也可在此恢复生命力，也要在此输入密码（关机前需用笔记下），继续上次的战斗。第二门通往六个关口，6 位勇士就分别关押在其中，要一关一关地战斗，解救勇士，以便进行最后的决战。第三门是最后两关的入口，不将勇士全部救出，此门不打开，无法进入。选定卷帘门后，按“下”，即可进入。

O 专用武器或标志：

救援阶段有各英雄专用的武器或标志，一一对应，不能换用。

(1)电子枪：多拉美先生专用。

(2)热能枪：多拉美小姐专用。

(3)十字架：抛出去能自动飞回来的飞旋标，神鞭手专用。

(4)镖：能向三个方向飞行，把岩石炸毁，剑侠专用。

(5)装饰猫：第三个英雄专用。

(6)弹弓：如果弹子飞出去，能把远处敌人打倒。小孩专用。

(7)香蕉：如果吃了，精力充沛，能用力把岩石投出去。大猩猩专用。

(8)面圈：可获得粒子炮作为“武器”。铜头专用。

(9)宝箱：打开来很吃惊！珠宝箱，能量存放在里面。

O 共同的标志项目：出现在救援阶段，哪个英雄都可以使用。

(1)小心：获得此项，在生命力计算器中恢复二格(血)。

(2)大心：获得时，在计算器中恢复 5 格(血)。

(3)子弹：增加弹药。

(4)铠甲：防弹衣，避免伤亡。

(5)圣水：能使生命力计量器达到满值。请求取用。

(6)饭团子：呈现危机时，能使生命延长。

(7)钥匙：解救英雄的必要之物。

(8)斗篷：此物到手，多拉美先生和小姐就能在空中飞行。

(9)储放器：增强攻击能力。

O 决战阶段的标志：在决战阶段，超级航天飞机和航天飞船获得后的项目。

(1)导弹：能制导弹，追踪攻击敌人。

(2)激光：子弹变为激光，可穿透敌人。

(3)拳击：胳膊变成火箭飞出去，还可以返回。

(4)扇面激光：扇面激光，攻击范围变大。

(5)加快：能在画面上快速上升。

(6)分身：能分身为 2 个，俗称“带小子”。

(7)防弹衣：能防敌人子弹，最多 5 发。

(8)铃：如果攻击飘动的云，会从云中出来一个铃。敲击 8 次，铃就变为增加攻击威力的项目。

O 游戏顺序：进入 2 号卷帘门后(我们以从左到右、先上后下的顺序将六个画面编为 1－6 号)，需通过时空隧道，按如

下顺序进入各个画面找到钥匙，救出英雄。

（1）进入画面 2（日本列岛）救出石川五卫门，利用五卫门可打开路上遇到的带“？”的宝箱。

（2）进入画面 4（恶魔城），救出西蒙，并取得十字架。

（3）进入画面 1（七宝奇谋），利用西蒙的长鞭，打倒长发怪，救出小麦奇，并取得弹弓和柯拉米先生的激光枪。

（4）进入画面 5（大金刚），利用小麦奇钻过矮小的墙面，救出大金刚，并取得大金刚的香蕉。

（5）进入画面 3（月风魔传），利用大金刚跳过高高的石柱，先取得能让柯拉米小姐飞起来的斗篷，然后救出月风魔，并取得飞镖。

（6）回到画面 2、画面 4，利用翱翔的柯拉米先生和柯拉米小姐，取得留在那里的大力丸、五卫门的装饰猫（储蓄盒）、柯拉米小姐的红外枪和防弹衣。

（7）进入画面 6（复活节岛），利用月风魔和大金刚打通石墙，救出沙罗曼蛇中的摩艾，并取得魔艾的光圈。

（8）八个英雄一起进入卷帘门了，通过兵蜂和沙罗曼蛇的画面后，进入最后一个画面，八个英雄各施所长，同恶魔作战，最终战胜恶魔。

（1）接关方法：两次进入 1 号门，西蒙博士会问柯拉米先生（或小姐）还想知道些什么，请选择第 12 项：“密码”。按四下 A 后，可得到三组共 14 个字符的日文密码，请认真抄下。下次开始时，请选择 CO　NT　IN　UE　方式，正确输入密码，即可紧接着上次玩下去。

（2）盗用武器：按下与 A 键（使用武器要消耗许多子弹，没有足够的子弹不行），更换主角按上与 A 键，飞翔请按 A 键

片刻(待取得斗篷后,限于柯拉米先生和小姐),按暂停键可观察我方形势。

(3)让死去的英雄复活:需到日本列岛等地的老虎机房去赢得三顶皇冠。

(4)新版柯拉米世界直接进入3号门激战画面:在门前同时按选择键和下键。

●"鳄鱼先生"(疯狂城市)

比利·韦斯特是一位参加过越南战争的退伍军人,自从回到美国以后,难以忍受枯燥无味的生活,以及市民冷漠的目光和责难,独自在少年时代的奥林市生活着。他唯一的精神支柱,是他少年时代的恋人——一家大公司的经理的女儿安娜比尔。由于社会地位的不同,他们的关系遭到周围市民的反对,他甚感苦闷。这一天他躲避着人们,在沼泽附近准备与安娜比尔幽会。

黑组织的头目波斯·考登,也看中了安娜比尔。他绑架了安娜,并向手下人发出"杀死比利"的密令。比利凭借着自己在越南战场练就的本领,果断地迎战考登部下连续不断的攻击,他发誓一定要救出安娜比尔,一场营救安娜比尔的决死战斗开始了。

这本游戏卡融合了拳击、枪卡、车卡为一体,玩起来有一种身临其境的感觉。卡共有九关。其中第二、七关是枪卡,第四、五关是车卡(均可使用操纵面,按选择键进行选择)。

第一关:是在沼泽地的深处,隐藏着里·哈里斯(用身体冲撞)、布莱恩·列斯拉(挥舞木棍,力大无比,能扔石头)、黑鳄(潜在水中,忽隐忽现)、威廉姆斯(手持木棒的歹徒)、雕(惯

用碰撞偷击)、潜水人(持枪从水中出现,要尽力夺取过来)。夺取(在一定时间内所向无敌)。游戏时,画面一出现此类东西,要尽快吃过来。A 键为脚踢,B 键为拳击、鞭、枪、刀等攻击,A、B 键同按是跳跃攻击。

第二关:是在沼泽地的中央枪战。用光电枪打,选择 $GAME_B$,用操纵盒 A 则选择 $GAME_A$。敌方的头领叫马歇尔·巴奇,他指挥着史拿巴依(打长枪的)、巴库登(扔炸弹的)等人与你对抗。这一节中,画面出现的"急救箱",击中可恢复生命;"弹药",增加子弹;"人形",增加一次机会;"漏砂钟",在一定时间里子弹不减少;"防弹背心",一定时间内无敌,"星"击中,画面内的敌人全部消失。

第三关:是在沼泽地最后部分进行的激战,打出后便出了沼泽地,出口处绑着安娜比尔。

第四关:是汽车行动,好不容易出了沼泽地,要尽快追上考登绑架安娜的汽车。游戏时要在规定时间内穿过草原。比利汽车的最高时速能达到 250KM/H。这里出现的"汽油",绿色为生命力恢复,蓝、灰色能增加时间。直升机来堵截时,可用 A 键把炸弹扔向空中,消灭敌人;用 B 键攻击敌车的障碍物;十键向上,可使汽车加速,向下减速,左、右移动操纵方向。

第五关:激战已到了新奥林市近郊,方向盘的操作则发挥作用了,要加倍提防来自直升机的攻击。

第六关:是在新奥林市的巴蓬大街,设在街道中央的黑头目住宅近在眼前。在此要注意巴诺·蒂拉(挥舞铁链条)、马特雷特(边骑车边打枪)、小强盗(惯打冷枪)、乔治·萨姆(用刀刺)等人的攻击。

第七关:画面出现考登的住宅,这里要进行枪战。方法同

第二关。这里有个休瓦洛兹·艾格，枪打得很准，另一个头目“最后的小牛皮”，是个神刀手，很难对付。

第八关：来到住宅庭院，应快速越过这里。进入宅内，一群看家犬在汤姆·小川的指挥下蜂拥而至。小川手持鞭子，他极易逃脱，要尽快消灭他。

第九关：是波斯·考登这个罪恶累累的黑组织头目的宅内了，一场血战开始了。当胜利时，比利·韦斯特与安娜比尔热烈拥抱。

这本卡在攻击中应注意枪以外的东西不能同时拿两样，一旦失落要抢先拾得，就可增加 6 发子弹。各种武器对敌人的杀伤力是不一样的，炸枪＞棒＞刀＞鞭。游戏开始时，只有 3 次机会，当分数增至 20000 分时，就增加 1 次，以后每增加 30000 分可增加 1 次，一旦操纵失误，选手死亡，在画面中顺序出现 9～0 的数字期间，按一下开始键，又恢复到刚失误一关的期间，重新开始游戏。

●“超级玛莉Ⅲ”故事梗概

此卡是任天堂公司最出色的游戏节目，其内容之丰富，趣味性之强，令人惊叹不已。据《海外星云》报道，本卡带系列即“超级马里奥兄弟”，仅在美国就销售了 3900 万盘之多，游戏中的主人公意大利水管匠马里奥兄弟，差不多已取代了儿童们心目的宠物米老鼠和唐老鸭，成为儿童们迷恋的偶像。

故事说的是在很久以前，魔王迪卡斯对意大利最美丽的公主卡玛早已垂涎三尺。在一个风雨交加的夜晚，迪卡斯潜入王宫，掠走了美丽的公主，将她囚禁在其巢穴基隆山的恶魔洞内。国王闻讯后，立即召来了以大智大勇闻名于世的马

里奥兄弟。请他们出面，发挥其胆识、智慧及超人的武艺，前往营救卡玛公主。但若想营救，他们必须经过长途跋涉，途中需经过由魔王迪卡斯手下厉鬼七兄弟所盘据的七个国家，将其消灭，方能获得打开七国大门的钥匙，并取得公主留下的信件（七国的国王将指点厉鬼七兄弟的藏身之处），最终达到恶魔洞，救出卡玛公主。这样，马里奥兄弟身负国王的重托，踏上充满危机和凶险的营救公主之路。途中取得宝物，可使马里奥兄弟增长生命力和攻击力，方能战胜诸魔，救出公主。

●“超级玛莉Ⅲ”的宝物

（1）红色蘑菇：使马里奥兄弟身体长大。

（2）树叶：化身为松鼠，尾巴有攻击力（击敌、击砖）；并可短距离飞行，方法见后文。

（3）宝花：化身为金人，可口吐弹丸伤敌。

（4）星星：一时无敌。

（5）绿色有奖蘑菇：可增加一次游戏机会。

（6）青蛙：化身为青蛙，在水中可灵活自如（用十字按键控制）。

（7）飞熊：化身为飞熊，可短距离飞行；亦可化身为持戟者，暂时无敌（按十字按键下及B键）。

（8）执斧者：最具攻击力（抛斧），可击杀合一的敌人。

（9）斧头：可将画面上阻路山石击碎。

（10）音符：可使画面上驼背怪物和花夹暂时停止运动。

（11）隐形面具：可在画面上隐身过一局（第八版坦克阵及船阵除外）。

(12) 飞翅（带P字母标志）：化身为飞天松鼠，可飞天过一局。

(13) 仙笛：可选关。

●“玛莉Ⅲ（蘑菇Ⅲ）”宝物分布及用法

A. 在1～7版面内，均有蘑菇宝屋，与其重合，按A键即可进入。选定宝箱后，按B键，可开箱取宝。可取宝物计有：(1)、(2)、(3)、(4)、(5)、(6)、(7)、(8)、(9)。

B. 在1～7版面内，均有驼背怪物出现，将其消灭，即可取得以下宝物：(4)、(9)、(10)、(11)、(12)。

C. 在1～5版面，每通过一版，亦奖励一宝，分别为(10)、(11)、(12)。

D. 在1～7版面上，每版均有活动赌博器出现（带有N字标志的扑克牌）。与其重合，按A键，即可翻牌赌宝。方法是，按B键翻牌，用十字按键选牌，如连翻两张牌一样，即可取得。每次只有两次机会，可取宝物计有：(1)、(3)、(4)、宝箱（加一次游戏机会）、钱币。

E. 在7版面中，有两局为花夹。如能通过，可得宝物(1)和(12)。

F. 在8版面中，有3只魔爪出现。如能通过，可得宝物(2)。

G. 在每版面各局中，跳起顶砖，亦可获得宝物，计有(1)、(2)、(3)、(4)、(5)、(7)，取得可立即使用。

H. 如果游戏顺利，版面上还会有宝船出现，与之重合，按A键即可进入，可获得大量钱币及宝物(1)。

取得的宝物，可每7个一组收藏，最多可储存28个（多

余者，新的换去最后一个)。使用时，按 B 键（在各版面上），则宝物出现在画面上，用十字按键上下选组，按十字按键左右选宝物，选定后按 B 键即可。

●“超级玛莉Ⅲ”妙法 7 种

（1）透明玛莉

在 W3～9 中，钻过墙壁，朝水面走，这样就可以使玛莉变成透明。但是，透明玛莉不可进入水管。

（2）无敌玛莉

在 W5～7 中，从下面的路线钻过墙壁，再回到上面的路线，即可使玛莉变成无敌状态。

（3）使大乌龟不再喷火

在 W8 中，利用会振动的翅膀飞到大乌龟下面的房间时，这时的大乌龟会喷火，但是玛莉进入房间后，立刻向左上方飞，到达上面的房间，然后，立即又反回大乌龟的房间，这时，大乌龟出现后，就不会喷火了。

（4）进入水管的方法

在 W6—10 中，冻结的黑色敌人下方、有个水管，不处理掉冻结的黑色敌人，是无法进入水管的。处理方法，就是使用火球，将黑色敌人解冻，然后随着长春藤往上爬，至最顶端有个 P 开关，踏 P 开关，大岩石即会变成金币，原来的金币也会变成大岩石，连黑色敌人都变成金币，这样就可以进入水管。进入水管后，可以获得所向无敌的铁锤组合。

（5）看准黑暗画面

在 W8 中，地下室的二楼，是个伸手不见五指的黑暗世界。如果想看准周围世界，可以走到画面右边的水管处，静

静等待。这样就可以等来光明，看准黑暗正面。

（6）通过门的捷径

W8 的城堡，玛莉踩一下 P 开关，一扇隐蔽之门便会打开，将玛莉身体慢慢移到门口，然后进入，就可以来到城堡中首领所在的地方。

（7）如何发现第三支笛子

跳关必须持有宝物——笛子，获得第三支笛子的方法是：当玛莉在 W1——3 目标物前面的白色板子上，按十字钮下，让玛莉赶快进入背景后面，再快步走到目标——黑幕之后，然后往右，进入“白蘑菇”家中，在一只宝物箱里可以找到笛子，找到第三支笛子，就可以从第三关直接跳到第八关。

●“超级玛莉Ⅲ”无限生命法

地点在 W3—4，从上方的水管出来的地方，首先不要打倒从右边前方出场的乌龟，直接走到水管，把水管周围的敌人解决掉，接下来稍往前走一点，一等到天上的魔云出现，就回到原地。回到水管处捧起乌龟，爬上水管下方的 2 个砖块上方后，把乌龟往下丢。于是，在两个木纹砖块之间来来回回的乌龟，就可以把从魔云上投掷下来的刺鱼蛋打掉了。玛莉只需一直停留在砖块上方，就可以获得游戏机会的无限增加了。

●“超级玛莉Ⅲ”增加游戏机会法

游戏开始时，只有五次游戏机会，游戏中每吃到 100 个钱币，可增加一次游戏机会。吃到绿色有奖蘑菇，亦增加一次（各局都可找到）。还有几种增加游戏机会的方法，介绍如

下：

（1）每局局尾均有一个图形不停变换的方框出现（地下城除外），方框内的图形为星星、蘑菇、宝花。必须顶中方能过局，顶中的图形将3个一组保留在画面上。如连续得3个蘑菇，可增加2次游戏机会；3个宝花，可增加3次；3个星星可增加5次。注意：每局局尾时，可按住单发B键做加速跑，然后跳起顶，即可获得星星。

（2）1～7版面内，还有固定赌博器出现（黑桃扑克牌），与其重合按A键，即可进入。画面上将有蘑菇、宝花、星星各分为3段出现，不断地作横向移动，用A、B键可使画面分上、中、下三部分分别停止固定。如固定后的画面为星星，增加5次游戏机会；宝花，增加3次；蘑菇，增加2次。

（3）在第七版面的第一座地下城，进入画面后，站在画面内砖墙右数第4列砖下，跳起将砖墙顶碎，会出现标有P字母的半圆，吃掉后，画面内所有的砖块都变成钱币，每吃到100个，增加1次游戏机会。在此局限制的200秒时间内，可增加十几次游戏机会。只要不打通地下城，这个方法可反复使用。

●“超级玛莉Ⅲ”操作法及画面介绍

此卡可供1人或2人游戏，主题画面时，可用选择键选定。2人游戏时，需一方打过一局或损一命后，第2人方能游戏。1号手柄游戏者所过之局画面标志为M，Ⅱ号为L。若Ⅱ号停留在1号打过的标志上，按A键后，则二人共同进行水管一代游戏。然后按双方歼敌数量多少，决定继续游戏者。若其中一位没有游戏机会时，画面上会出现CONTINUE和END

两种字母供选择，选 CONTINUE 则从本局继续游戏，选 END 则回到第一局开始游戏。十字键可控制行动方向，A 键为跳跃，进局，在水中按 A 键可泅水，在化身飞天松鼠时可飞行。B 键为选择，使用武器。

游戏共计 8 个版面，各具特色，难度亦逐步提高。

第一版面（陆地王国）

共计 6 局，地下城与王宫各 1 座，固定赌博器和驼背怪物各 1，蘑菇宝屋 2 个。第 3 局和第 4 局可绕过不打，将地下城打通后，可直接进入第 5 局游戏。

第二版面（沙漠王国）

共计 5 局，地下城与王宫各 1 座，固定赌博器与驼背怪物各 2 处，蘑菇宝屋 2 个，金字塔和流沙地各 1 处。第 4 局或第 5 局可绕过不打，地下城打通后，可直接进入第 3 局游戏。

第三版面（水中王国）

共计 9 局，地下城 2 座，王宫 1 座，驼背怪物 2 处，固定赌博器和蘑菇宝屋各有 5 处。第 4 或第 5 局可绕过不打，第 1 座地下城打通后，可直接进入第 4 局或第 5 局游戏。

第四版面（巨人国）

共计 6 局，地下城 2 座，王宫 1 座，驼背怪物 3 处，固定赌博器 2 处，蘑菇宝屋 4 个。第 5 局或第 6 局可绕过不打。第 1 座地下城打通后，可直接进入第 4 局游戏。

第五版面（空中王国）

共计 9 局，地下城 2 座，王宫 1 座，通天塔 1 座，固定赌博器、驼背怪物、蘑菇宝屋各 3 处。第 6 局和第 1 座地下城可绕过不打，第 1 座地下城打通后，可直接进入通天塔游

戏。

第六版面（冰雪王国）

共计 10 局，地下城 3 座，王宫 1 座，固定赌博器 3 处，驼背怪物及蘑菇宝屋各 2 处。第 2 局或第 3 局可绕过不打，打通第 1 座地下城，可直接进入第 4 局，但必须用绕头将管道旁的石山击碎方可。第 5 局或第 6 局可绕过不打，如用绕头击碎阻路石山，第 7 局亦可绕过不打。打通第 2 座地下城，可直接进入第 8 局游戏。第 9 局或第 10 局亦可绕过不打。

第七版面（水管王国）

共计 9 局，地下城 2 座，王宫 1 座，固定赌博器和蘑菇宝屋各 3 处，花夹 2 处。第 5 局可绕过不打，第 1 座地下城打通后，可直接进入第 6 局游戏。第 7 局或第 8 局可绕过 1 局不打，第 2 座地下城打通后，可直接进入第 9 局游戏。

第八版面（地下王国）

共计 2 局，地下城 1 座（迷宫），坦克战阵和超级坦克战阵各 1 处，船阵和飞船阵各 1 处，魔鬼之爪 3 处，最后将进入恶魔洞与魔王迪卡斯进行最后的决斗。

●“超级玛莉Ⅲ”攻关秘诀

第一版面

第一局：绿色乌龟，踩一下可令其停止运动：按 B 键（单发）可将其举起，回键即可将其抛出伤敌，但有时间限制，过时就会复活。化身为松鼠时，按 B 键（单发）做加速跑，听到特定音乐后，按 A 键可作短距离飞行，在空中取得有奖蘑菇和大量钱币。

地下城：踩一下白色乌龟，可令其暂时死亡，一会儿即

复活，用子弹打和尾巴扫均无效。间歇活动钉板需寻其缝隙下藏身，待其抬起时再前进。见红色暗门与其重合，按十字键上，即可进入局头小屋，局头怪物需连踩3次方能消灭，中间不能停顿，否则怪物会展翅飞起，其余地下城亦同。

第五局：对付黑色硬壳虫方法，同绿色乌龟，但用子弹和尾巴无效。

第六局：空中移动木块：需观察其运动规律，把握起跑时机即可。

第二版面

第一局：弹簧砖会突然飞起伤人，可在其飞起时跳起将其踩碎。

地下城：遇闸刀怪物群，可按B键（单发）做加速跑，即可快速滑行通过。当玛莉不停运动时，空中白色球状怪物不会移动，一旦停止，它就会飞下来袭击玛莉。

第三局：水管出口隐藏在砖墙下，将绿色乌龟踩两下后，即可击碎砖墙，找到出口。

流沙地：白色浮起物会将玛莉托在空中，阻止其前进。对付办法：待其接近时，突然向前急跳即可。太阳不断地追逐玛莉，待其落下接近时，突然改变运动方向，即可躲过。

金字塔：找到塔上黄色小门，按十字按键上可进入，顶第一个标有；砖块可吃到红蘑菇或树叶（小人为蘑菇，大人为树叶）。此局必须化身为松鼠，方能用尾巴击碎砖墙过关。宝物可反复取得。即取宝后，走出金字塔外，重新进入，宝物还会出现。

快速吃蘑菇（或星星）法：如顶砖块左边，蘑菇会从右边落下；如顶砖块右边，蘑菇则从左边落下。可在其刚出现

时，马上转身跳起，即可吃到。

第三版面

第二局：水中不停跃出的飞鱼极难对付，可化身为金人，不停地吐弹，即可过局。

第一座地下城：进入第六个门，可找到局头小屋。

第四局：过河法：游到岸边向上跳，即可将隐蔽的砖块顶出，即可上岸。

第六局：半圆环状物只能暂时落脚，一会就会落下，因此，需不停地跳起，它才不会落下。按B键（单发）可举起浅蓝色砖块抛出伤敌或击砖。

第八局：变化为金人较易过局，否则必须找到藤枝爬上，以躲避水中大嘴怪物的袭击。踩绿色乌龟，击碎砖块，会有藤枝长出。

第四版面

第三局：拦路的巨型驼背怪物不停地抛出巨斧，其落地后，玛莉根本无法前进。变化为金人或取得星星，即可将其消灭。

第一座地下城：找到并列的5个管道，可以进入中间的一个管道，走捷径找到局头小屋。蜡烛上掉下的小火人，只要玛莉不停地原地左右运动，它们就不动，一旦玛莉停止，它们就会攻击玛莉。

第二座地下城：走至通道尽头处，向回数第六列砖墙隐有暗门。按十字按键上即可进入，可走捷径至局头小屋，并取得3个有奖蘑菇。

第五版面

第二局；从管道落下后，一直向右落，踩到空中砖块上，

跳跃而上再向上进入管道，可走捷径过局，并可取得3个有奖蘑菇。

第三局：套在绿色靴子里的黄色小怪物：在砖块下将其踩死，钻入靴子，可踩死本局各类敌人。

通天塔：至最上面右首，有四个并列“?”砖块，顶其中一块将有天梯出现，爬上后向上入管道，即可进入下半部版面。

第五局：进入第二个管道，可走捷径过局。

第九局：飞行在空中并吐出火球的暗色链虫（吐出4个火球后，即闪光自爆），极难对付。把握时机，跳起踩一下，即可消灭，或变化为金人吐弹将其消灭。

局头：厉鬼每跳起落地时，即引起地震，使玛莉不能行动。因此，必须不停地跳起，将其连踩3次，即可消灭。

第六版面

第一局：到处是口吐毒丸的花夹，化身金人，可轻易通过。

第一座地下城：乘坐有轨小车通过火海和钉板后，站在小车最左侧，躲过第一个红色弹丸后，立即向右走，即可落至安全处。

第五局：好容易游上岸，以为大功告成。但这里还有3只不停投抛暗色弹丸的绿色甲虫守卫，跳起踩下，可将其消灭。

第六局：找不到出口，需化身为松鼠，然后短距离飞行，向上方能找到出口。

第七局：如何利用半圆环状砖块落脚，是本局的关键，必须不停地跳跃，并在其落下的瞬间掌握好起跳的时机，方能过关。

第三座地下城：此局关卡重重，步步艰险。可化身为执斧者，不停地抛出斧头，可消灭一切敌人，最具神效。关头小屋隐藏在大殿最上方，乘活动平台向上时，玛莉必须不停地转身，方能躲过空中白色球状怪物的进攻。

局头：白色螺母落脚时不会转动，蓝色螺母落脚时会转动将玛莉掉下，需不停地跳跃方可。

第七版面

第二局：必须将标有丁形标志的弹力砖块全部顶出，在其上走过方能过局。尽头处最矮的管道出口处。

第三局：必须不停地取得星星，方能顺利过局。方法是：取得第一颗星星后，马上按 B 键（单发）做加速跑，取得第二颗星星，按此方法取得 5 颗星星即可。

第四局：化身为青蛙最佳。否则需熟练掌握使用 A 键（单发）泅水的方法。

第一个花夹：掌握花夹间歇时间后，作等距离跳跃即可，出口为尽头处最矮管道。

第一座地下城：走法同前文，增加游戏机会法之三，画面内砖块全部变为钱币后，左侧有红色小门出现，进入后可化身为飞熊，然后在大殿内做短距离飞行，向上可找到进入局头小屋的管道。

第六局：掌握空中运载小车的使用方法，是过局的关键。有→标志的小车只能按箭头方向运行。带灯状标志的小车，可调整运动的方向，方法是：站在小车上，跳一次，可变动运动方向，按需要变动即可。

第七局：方法同第三局。

第八局：化身为执斧者，最具神效。

第二座地下城：化身为执斧者最佳，否则必须准确地使用跳跃手法方可。站在管道口的边缘处，可避开闸刀怪物的攻击。

第二个花夹：使用星星，可轻松过关。

管道进入法：版面上：按A键即可。各局中，按十字按键（有方向性）即可。

第八版面

坦克战阵和船阵：掷飞镖的敌人，踩一下即可消灭，但不可恋战。在炮弹刚出膛时，跳起可躲过。会行走的定时起爆炮弹不易对付，可在其闪光前跃过前进。

飞船阵：画面快速向右移动，但不要急于起跳，在敌军抛出飞镖后落下最佳，准确地掌握落脚点，是过局的关键。

第一局：化身为飞天松鼠过局。

第二局：化身为飞天松鼠或金人。

地下城：这是一座地下迷宫，各种门均可进入。一直向前进，至尽头处返回，找到隐蔽的小门，乘传送带（蹲下）可进入局头小屋。也可使用隐形面具过关。

恶魔洞：按B键（单发）作加速跑，可避过石狮发射的激光束。然后跳跃前进，隐蔽的小车方会出现。跨越火海时，在半圆状砖块上千万不可停留，最上方和最下方的通道可进入魔王迪卡斯盘踞的大殿内。迪卡斯的化身为一龙首龟壳的怪物，它不断地吐出火球，并不时跃入空中向玛莉踩下。此时，玛莉可站在画面中间的红色砖地上，跳越避过火球后，在其跃至上方即将踩下的瞬间避开（把握时机是关键），如此3次，怪物就会将砖地踩碎，落入深渊。此时囚室的大门打开了，进入即可救出卡玛公主。

选关：在第一版第三关中有一白峻，将乌龟踩死后，站在墙上按十字键下，稍等片刻即可落下，然后按B键（单发）加速跑，即可进入宝屋，打开宝箱取得仙笛，在各版面均可选关。在第一版面时，可任选二、三、四版，在二、三、四版内，可任选五、六、七版，在五、六、七版面内，可选第八版（方法：按B键，再按十字键移动选至仙笛栏，再按B键）。

●"松鼠大战"

这是一个有趣的神话传说。说的是凶残、狠毒的猫王彼特为害人间，激怒了天上的诸神。被诸神的咒语镇压了800年后，猫王仍然不思悔改，并网罗了大批的帮凶，妄图东山再起，称霸世界。勇敢的松鼠达尔和吉姆，受森林中的诸动物之托，接受了消灭猫王及其帮凶的艰巨使命，前往猫王彼特盘踞的巢穴，一路上历尽千难万险，最终将猫王及其走卒全部消灭，完成了光荣的使命。

此卡可供单人或二人游戏，Ⅰ手柄控制吉姆，Ⅱ手柄控制达尔。十字键控制行动方向，按下可蹲下。A键为跳跃，B键为提举武器（如木箱、苹果等）。方法是：按一下B键（单发），可将其举起，再按一下，可抛出伤敌。

此卡共分为11个场景，即开篇，A、B、C、D、E、F、G、H、I、J场景，共计十关。

踏上征途，来到高压输电线塔林立的城郊，路边种植着仙人掌及各种鲜花。还有许多木箱，里面有鲜花和星星，取得可加分。有的木箱中，还可取得增加生命力的血源（游戏开始，松鼠只有3滴血，每失败1次，失去1滴，3滴血全部

失去，丧失 1 次游戏机会）。这里将有硕大的机械铁牛和老鼠阻止松鼠前进，可提举木箱或苹果抛出，将其砸死。但苹果很重，会影响松鼠的跳跃高度。碰上仙人掌，会使松鼠受到伤害。跳上高压输电线塔，可见一红色宝箱，取得后会有小天使出现，帮助松鼠消灭敌人，但一会即消失。高压输电线因年久失修，部分电线裸露在外，松鼠必须巧妙地跳跃前进，以免被电击伤。向前有灰色的铝箱出现，可以提举，但不能抛出，可用其垫脚，提高跳跃高度。必要时，按十字按键下，可钻入箱内躲避敌人的攻击。毒蛇出现，可抛木箱，将其砸死，亦可钻入铝箱内逃避。进城至一废墟上，到处都是烧瓶和试管，必须将铝箱叠起，方能跳墙。宝箱出现，可取得化铁石。这时会有一只大灰狗出现，帮助松鼠将铁网化开，来到彼特的手下机器人莱曼藏身处，它不断地发射子弹攻击松鼠，必须取得红果，抛出打击其头部，连击 5 次，方可将其消灭，然后可选择 A 或 B 场景。

A 场景

千年老松树上，有松毛虫和着彩衣的飞人出现，抛木箱将其消灭，比其他方法更有效。进入树洞内，彼特手下猫头鹰哈比飞起不断放出羽毛攻击松鼠，抛出红果打击 5 次，即可将其消灭。

B 场景

B—1 场景：铝制品加工厂，这里的敌人主要是老鼠。

B—2 场景：浴室，粗心的管理人员，忘了关闭热水管。这项工作必须由松鼠完成（方法是，跳上水龙头 3 次即可）。然后以最快的速度，利用能架过浴盆，一直向前不可停留。

B—3 场景：公共浴室，有地雷出现，可避其前进或举起

抛出。还有一群善于化妆的小猫，但对付它们并不困难。

B—4 场景：不断放小怪物的飞行器，抛红果击中 5 次即可。

C 场景

图书馆内，敌人主要是袋鼠，可抛木箱消灭。如取得红宝箱，小天使还将出现，帮助松鼠，但跳跃最后几个吊灯时，千万不要大意。

D 场景

D—1 场景：礼品店内，注意隐藏在木箱中的红色弹簧箱，会突然弹起伤人。还要注意红色的小鬼和旋转的木人。

D—2 场景：这里的敌人边走边抛木箱，可跃过其前进。铁管内不断放出白色火泡泡，如不将开关闭合，很难避开。可站在第一个开关上，举木箱横抛第二个开关将其关闭，然后再用同样的方法关闭第一个开关。第三个开关本已关闭，注意不可跳上。第四个开关（最后一个）最难关闭，因为必须从上通过，所以，须在跳起时，准确地抛出木箱方可。

D—3 场景：越过红头鬼，跳上急跑，千万不可停留。经过旋转木人后，必须带一只木箱向上跳，躲过弹簧箱的打击，重新回到礼品店。

D—4 场景：发射彩色弹丸的炮车出现，弹丸升空后，会变成散花弹，不可被其击中。可站在画面左角，跳起抛红果击中炮车 5 次即可。

E 场景

E—1 场景：在树林内，树上有线吊火球出现，用球横抛可击落。要注意隐藏在林中的毒虫，只暴出双眼，必须举箱前进，以防其突然现身。

E—2 场景：越过弹簧箱，来到河边。取得宝箱后，会变成小船。乘船过河，再取得宝箱，可得锤子 1 把，用其砸开水泥墙向前，遇弹簧箱群可用锤击之。

E—3 场景：流沙地，避开两处流沙即可。

E—4 场景：彼特的同党蛙王哈里出现在空中，用红果击中 3 次，即可消灭。但必须注意击中 1 次后，趁其喘息时连击方可。

F 场景

F—1 场景：地下城，不断有弹丸落下，必须趁其间歇时迅速通过。遇抛箱力士，可越过在其背后击之。

F—2 场景：隐形通道内，会出现时隐时现的天梯，把握时机，方能通过。

G 场景

G—1 场景：空中左右移动的双环，不能击落，可避其前进。

G—2 场景：疯狂斗士出现，可在其背后打击。遇毒蛇，不必惊慌，寻到铝箱，举其前进，遇敌可钻入箱内暂避。

G—3 场景：明亮的室内，举铝箱前进，将铝箱垛起，方可取得吊灯上的宝箱，可增加生命力。

G—4 场景：彼特的打手特比，站在食品机上，不停地抛黄豆打松鼠。取得红球，避开地面的毒刺，击其 5 次即可。然后松鼠将获得美丽的花篮，献给他心爱的姑娘。再乘火箭返回地面，继续向彼特的巢穴挺进。

H 场景

H—1 场景：管道内，疯狂的螃蟹会吐气泡伤人，可抛木箱击之。黄色的管道不可越过，找到铝箱，充分利用其保护

作用，即可走出管道。

H—2 场景：遇化妆成松鼠的小绿猫及三怪物等。把握时机，再进入管道，即可过关。

I 场景

I—1 场景：仓库内，要提防只露出双眼的怪物。对付唐老鸭，必须用木箱砸它的腿，方能奏效。再向前突然走不动了，电风扇吹来阵阵大风。通过时注意不要碰扇下的开关。唐老鸭脚下的木箱内有血瓶，应尽力取得。

I—2 场景：大灰狗再次出现，带领松鼠进入办公室。一定要带箱前进，以防备老鼠的攻击。通过有漏电开关的办公桌时，掌握好跳跃距离是关键。

I—3 场景：分身怪物出现，打击时必须把握时机，以防被其施展分身术击中。击 5 次即可。

J 场景

J—1 场景：传送带上，反向行之即可。

J—2 场景：手持铆枪的敌人出现，应避其前进。来到斧头机下，趁其间歇迅速通过。再遇另一种斧头机，可抛木箱将开关闭合。

J—3 场景：彼特的贴身打手凶猛难斗，尽量不要缠斗，急速向前。

J—4 场景：猫王彼特的巢穴内，彼特出现，边照镜子边吐出秽物打击松鼠，奋力攻击，击中 5 次，即可彻底消灭，取得最后的胜利。

本卡在每场景结束时，都会出现几口木箱。其中会藏有加车，取得会增加游戏机会。在游戏过程中，有时会出现跳跃的星星，吃到亦可增加游戏机会。星星有时也会在木箱中

出现（闪光）。

●“松鼠大战”游戏捷径

前八个场景，如按以下路线进行，开篇—B—D—F—G，则可走捷径游戏。

此卡色彩鲜明，趣味性强，最适合青少年游戏机爱好者游戏。

●“90奥运会”内容介绍

随着体育运动的发展，中国已跻身于世界体育强国之林。因此，人们对各种竞技运动均产生了浓厚的兴趣，柯纳米公司于1990年初投放中国市场的这本卡带，无疑会给电子游戏爱好者带来无穷的乐趣和竞技欲望。

此卡带共有八种比赛项目：①100米短跑，②跳远，③110米低栏，④标枪，⑤双向飞碟，⑥三级跳远，⑦射箭，⑧跳高。在游戏开始时，可用选择键任选。如果按顺序进行比赛，每一项比赛你均达标，那么跳高结束时，可重新进入100米短跑进行比赛。但此刻各项比赛达标成绩均已提高。

游戏分单人或双人（分别进行）两种打法，难度可选择简单与复杂两档。请注意画面上出现的英文标记：

WQRLD、RECORD：记录。

QVALIFR：及格成绩。

SPFED：奔跑速度。

FOUL：犯规。

●“90奥运会”游戏方法

（1）100米短跑：比赛机会只有1次。纪录为8.50秒，及格成绩为11秒。听到3声笛响后起跑，犯规3次，即失去比赛资格（画面左方显示）。按键操作方法，按A连发键不放。

（2）跳远：试跳3次，以最佳成绩为准。纪录为8.90米，及格成绩为5.5米。按键操作方法，按A连发键助跑，跑至起跳线前按十字按键起跳。同时选择起跳角度（画面有显示），所选角度与按十字键有关，45°为最佳角度（标枪，三级跳远亦同）。

（3）110米低栏：比赛机会只有1次。纪录为12.93秒，及格成绩为15.5秒。听到3声笛响后起跑，犯规3次，即失去比赛资格。按键操作方法，按A连发键不放，按十字键上跨栏。

（4）标枪：试投机会3次，以最佳成绩为准。纪录为99.72米，及格成绩为65米。操作方法同跳远。

（5）双向飞碟：射击机会3次，以最佳成绩为准。纪录成绩为4300分，及格成绩为2400分。射击需在15.00时间（画面显示）内完成。击中白色飞碟得100分，灰色得500分，红色1000分。如全部击中，还会有大飞碟出现，击中可得5000分；若由左边击中，还会有飞鸟出现，击中可得5000分。射击过程中若连续两枪不中，则暂时不能开枪。按键操作方法，A单发键控制右面准星击飞碟，十字按键（任何方向）控制左面准星击飞碟。

（6）三级跳远：试跳机会3次，纪录为17.89米，及格成绩为13米，以最佳成绩为准。按键操作方法，按A连发键

助跑。至起跳线前按十字按键起跳，同时选择起跳角度（画面有显示，选择方法同跳高）。第一跳落地后，再按十字键第二跳。同时选择起跳角度，第三跳亦同。

（7）射箭：试射机会3次，纪录为3500分，及格成绩为2500分。每次8箭，射中靶心得600分，击中位置显示在画面右上方。若射中黄色猫头顶的苹果，可得1000分，并奖励3支箭。按键操作方法，射击前需按A或B键选择风速（显示于画面下方——WIND），风速共计15个级别（顺风与逆风），由于风速不同，射出的箭并不一定按直线飞行，可用活动靶至画面上方靶图的位置作为参照图进行调整。按键操作方法，按十字按键或A单发键发射，按键时间长短，可决定发射角度。最佳角度为5°，应尽量控制在3.5～6.5°之内。

（8）跳高：试跳机会3次，纪录为2.36米，及格成绩为2.26米。按键操作方法，按A连发键助跑，按十字按键起跳，同时选择起跳角度，临竿时，再按十字按键调身体平衡越竿。

以上八种比赛项目较难掌握的有三种，即双向飞碟、射箭、跳高。其中诀窍只有在游戏中方可体会。以上所介绍的及格成绩及纪录均属第一轮比赛成绩，至下一轮均有提高，如此往复。这个游戏节目，可说是妙趣无穷，将给你带来赛场难言的刺激。据笔者闻，游戏手法较高的爱好者，已将成绩刷新至您难以想象的水平（百米短跑7.6秒，跳远13.2米，110米栏10.2秒，标枪126.80米，双向飞碟18200分，三级跳远25.26米，射箭5300分，跳高2.42米）。祝您取得更好的成绩，将纪录不断刷新。

●"火之鸟"

"火之鸟"亦就是我们熟知的凤凰，本卡的全称为"我王的冒险——凤凰篇"，是1990年投放市场的最新游戏节目。

古扶桑国国王福田在临终前，未能见到皇太子达仁就死去了，他在给皇太子留下的遗嘱中写道：我儿，你可知我天朝为何不能强大？那是因为我们失去了镇国之宝凤凰图，受到护国大帝的降罪。我从你祖父手中接管治理扶桑的大任后，终因不理朝政，沉缅于书画，才致疏于防守，给妖魔可乘之机，将凤凰图盗走。直至数月前，才从探子口中得知凤凰残图（共16张）的下落，现只能把寻图的重担托付给儿臣你了。

皇太子为了实现老皇帝的遗愿，中兴扶桑，踏上了一条充满艰险，历尽磨难的寻图之路。

本卡只供单人游戏，有游戏机会3次。

手柄操作方法：十字键控制前进或后退，A键为跳跃，B键为射击，在游戏时搭魔块是通过障碍，取图的关键，开始时只有20块，消灭敌人后可取得。向左、右搭分别按十字键的左下、右下，同时按B键。向下可先按A键，按十字键下，再按B键即可。若中途被困，可按选择键自杀。

每关限定完成时间800个数，超过规定时间，则失去游戏机会1次，在画面的上方代表生命力的血液有5滴（最多可加至10滴）。若取得宝箱中的宝物，可增强攻击力（有些藏在敌人身上，消灭敌人后可取得）。现将各种宝物功用介绍如下：

白三角：加血。

扇状物：增加血格（即储存）。

向日葵：隐形（可穿过其他物体）。

小红人：加命。

花环：使画面的敌人变成魔块。

钱袋：加分。

红魔块：增加 10 个魔块。

魔圈：使敌人在一定时间内定住。

红猫：一时无敌。

飞人：血增至 10 滴，魔块增至 99 块。

领域及关尾介绍（制敌方法）：

（共计 16 关：大和 8 篇，来世 5 篇、太古 3 篇，每过一关可取得一张残图）

大和一关：深山。

关尾：大头怪，吐双弹（上击）。

大和二关：草地。

关尾：石屋，残图在右上角。

大和三关：红土岭。

关尾：滚石妖（近攻）。

大和四关：松林溪。

关尾：火神魔君（上击）。

大和五关：大浮殿。

关尾：魔鬼石像（打眼睛）。

大和六关：峡谷。

关尾：飞天夜叉（上击）。

大和七关：溶洞。

关尾：吐球妖（上击）。

大和八关：地震带。

关尾：化石魔（竖穿）。

来世一关：黄岩地带。

关尾：化石怪（横穿）。

来世二关：火山地带。

关尾：化石妖（竖穿）。

来世三关：工厂颈间。

关尾：铁头大帝（右侧冰块上击）。

来世四关：铁管城。

关尾：黄石块，残图在上角。

来世五关：钢铁城。

关尾：大型机器人（由中间上击）。

太古一关：植物带。

关尾：穿石怪（竖穿）。

太古二关：旱海。

关尾；恐龙骷髅（打嘴部）。

太古三关：极地。

关尾：穿石妖。

（对付化石，穿石怪物方法：快速冰块最前面，再上搭）。

接关方法：同“沙罗曼蛇”。

踩关：游戏从大和一关开始，要进入来世和太古篇，必须要通过暗道机关（计有 30 个左右），现将其中主要暗道介绍如下：

（1）大和一关到来世一关：从岩上跳下，至第二个有红木栅的小房旁，将木栅破坏后，即可发现入口。

（2）大和二关到来世二关：从开始至两个草地的断口处（第一个），由右侧草地下挖，可见入口。

(3) 大和五关到太古三关：在上部的大俘群内，移动左属第五个大佛，可见入口。

(4) 大和一关到太古一关：从开始不远的地方有一处，下面看似不通，至下部根底处，由下部第三块数起右击，可见入口。

(5) 来世一关到太古一关：上至吊桥处，由断口下落至单块岩石上，下挖可见入口。

(6) 太古一关到来世二关：从开始处至第一个植物群前有一石山，从右属第七、八块处下挖可见入口。

(7) 来世三关到太古三关：走至一中间有红网处的下面，跳过两处断口，推移前面的蓝色板可见入口。

(8) 太古三关到大和四关：走至冰桥前（上面）的梯状冰柱下挖可见入口。

下挖方法，按十字键关连跳 3 下。

此卡难度适中，苦于找寻，进入大和 8 篇的暗道，也就是凤凰图最关键的部位——凤凰头部翻至秘诀篇——火之鸟大和八关跳关法。

选关：至太古三关，快至关尾处（画面右方有白光），由梯状冰柱最高处右首下挖可见入口。

●"无赖战士"

无赖战士是日本柯纳米公司于 1989 年推出的一个优秀枪战游戏卡。本卡对游戏手法、技巧要求都很高，是深受游戏机爱好者喜爱的节目之一。

本卡只供单人游戏，有三种难度供你选择（EAGΓE、AΓ-BATROSS、ACE），有游戏机会 5 次。

手柄操作方法：十字键控制方向，B键为射击（包括本身武器和三种特殊武器），A键为发射爆炸性武器。

在游戏中将四球飞行物（打中间蓝珠）消灭，可打出圆状字母标记物，也可直接吃到，除S外，·其他圆状物的字母循环变化，吃到后分别获得下列特殊武器及增加威力。

M. 飞弹：只可向画面右侧发射（吃4个以内），获得5个以上，能向左右两侧发射；取得10个以上，就能向上、下、左、右四向射击（获得数目在画面下方字母MTSS P标记右侧显示）。

L. 激光枪：子弹最具威力，吃4个以内，可单向射击；5个子弹以上，可前后射击（呈直线）；10个以上，可分四方向射击（呈十字）。获得数目，在画面下方字母 ΓASER。

R. 环状弹：具有穿透各种障碍物击敌的效果，吃4个以内，可单向射击；5个以上，呈直线状双向射击；10个以上，呈前三后一状四向射击。获得数目，在画面下方字母RING标记左侧显示。

S. 速度：可使武器发射速度提高3倍。

在游戏过程中，吃得M、L、R，即可立即使用。若中途损命，则特殊武器也跟着消灭（当时使用的，其他的可储存）。爆炸性武器装备法：消灭敌人后，有的将转化成能源（小圆火球，呈滚动状），每吃4个，就可得到1发爆炸性武器，最多储存8个，在画面下方字母EXTRA标记左侧蓝格内显示。按A键使用，威力无穷，除各关关尾头目外，能将画面内所有敌人及装备武器摧毁。

四棱环绕物：吃到后，绕身旋转，有强大的杀伤力及保护作用。

领域介绍：

第一关；绿色基地

本关的敌人有定位炮、飞鸟群等，高速聚弹器是过关的难点，应趁其刚出现的时候，绕到它的背后近距离射其开口处（进L最有效）。关尾头目是一个双臂三眼的怪物，应绕其周身，寻找机会将它的上、左、右三眼打掉，就可将这个怪物消灭。

第二关：地底蛇洞

这一关的难度比上一关有所增强，其中单尾怪物及定点旋转的白色绳锁，特难躲避。此关的头目是一条巨蛇（3节）。先将其断成3节（打接口处），然后逐一击破。这里应注意其出没的规律，此时若有特殊武器（呈十字发射状）最有效。

第三关：星际空间

进入这一关给你的感觉似乎闯入了迷魂阵。无边无际，场景相同，简直令人不知所措。这一关只有两种敌人——绿色飞行体、粉色流星机（打掉可取得特殊武器）。你只要往一个大方向前进，一定可以找到这一关的关尾——多门发射器。它的上、下、左、右均有炮口（共12个），要想过关，必须将所有的炮口击破，其中里面两个最难打，此时若使用特殊武器R最有效。

第四关：敌军隧道基地

第一关出现的飞鸟群和第二关中的单尾怪物又出现了，并且各路口都布置了多门定位炮，想突破确实很难。掌握行动节奏是关键。最后的敌人，是一个骷髅怪物，口吐子弹（上部还有石板不断塌落）。必须绕至下方，打怪物的嘴部，方可将它消灭，进入第五关。

第五关：环形基地

此关的难度是前四关无法相比的，取得四棱环绕物是制取之本（共有2个，取得1个即可）。有一段下落地带，速度奇快，并且出现各种飞行物（编队）。若无四棱环绕物，很难通过。这一关的关尾是一个发射巨型铁锥的机器（左、右发射），使你躲避的空间所剩无几。很多人打到这里就卡住了。实际上打铁锥是无用的，重要的是打两侧的发射器。乘其发射间歇，反复射击，定能成功。

第六关：……

第七关：……

……

难度更大，也将更吸引你打下去。

接关方法：游戏终止后，画面出现外文CONTINUE和END的字样，按选择键将箭头调至CONTINUE处，再按A键即可。

选关：按选择键将箭头调至PASSWORD，即可出现选关画面，按十字键调箭头至字母处，A键为决定（B键为更正），将四个字母选出后，再按一次A键即可（密码需在游戏结束后记下）。

如第二关：BALL；第三关：CAMP；第四关：DOLL；第五关：EDEN。

●“革命战士”

故事发生在1956年，“基巴拉”（游戏者）为把自己的祖国从水深火热之中解放出来，摆脱巴蒂斯塔的独裁统治，果断地采取了军事行动。

基巴拉离开飞机后，乘小艇从南岸登陆，此次的行动目的，是攻占内地的总统府，打败巴蒂斯塔。而这时，在必经之路上，敌人已重兵防守，面对一道接一道的防线，基巴拉开始了勇猛机智的进攻。

（1）登陆游战：基巴拉要避开敌枪击、装甲炮击、榴弹炮击、地雷，击毙与绿色丛林混为一色的敌埋伏射手，以及在战壕内打冷枪之敌、跑动射击之敌、跪姿射击之敌、卧姿射击之敌、重装甲胄、重机枪装备之轻型直升机等，方过第一关。注意：身着海魂衫，浑身被缚者，是被敌方俘获人员，要解救；跑动的未穿绿裤者，是敌方的要勤人员，要活捉。跑动的猪、鸡要击毙，否则它们会阻碍进攻。

（2）敌第一基地：第二关同样惊险激烈。开始为丛林激战，敌兵力较第一关增多，敌武器射击距离增大；接下来是在水域地带战斗，直到破坏敌之第一基地。此关敌人增加的兵力、兵器有：猪、鸡（顶人，使队员无法行动）、重甲坦克车队、重机枪射手、水中潜伏兵、水中游动高速扫射艇、突击水兵（运动射击）、敌载人运输母舰等。

（3）炭坑基地：此关敌兵力再加，计有敌铁道装甲运兵车、穿甲发射车（炮弹）、穿甲火焰（箭）发射车、武装直升机、远程炮车等。此关最后击破远程炮车后，由大力士把基巴拉摔向地上，极为有趣。

（4）巷战：敌继续增加兵员，有墙头上爬着打枪、打榴弹炮、摔手雷之敌，重型履带式炮车等。

（5）地下基地：通风口有飞标发射，转角处有三向火箭发射兵。打通此关后，由大力士把基巴拉摔向地面。

（6）地上湖地：略同第四关，增加了榴弹炮发射车、简

易铁路桥（只能过1人，敌方多向射击，极难打过），铁道线救俘等内容。

（7）敌油库基地：增加了伪装的坦克车（不动、不发炮）、油桶、石砌工事等障碍，还有怀抱手雷的冲锋队员。

（8）敌最终基地——总统府：增加重甲炮台、榴弹坦克车，敌倾巢出动，所有的武器及装备齐发。最后终于攻进总统府，巴蒂斯塔被击毙，全国解放，人民欢欣若狂，举起勇士庆胜利。

各标志的意义：

L. 穿甲弹：穿透力极强，射程远。

S. 三向机关枪：杀伤面大。

T. 开花炮：落地开花，击敌敌灭。

F. 火焰发射器：扫射面宽。

B. 弹速加速：增加枪、炮弹发射速度。

K. 连射可能：可连续射击。

O. 敌力减弱：敌力略减。

C. 敌力全灭：吃掉C后，再按下A键，画面中敌力全灭。

N. 吃掉后，加1000分。

O. 敌巢：占领后伏敌全出，便于击杀。

控制操作：

（1）选择双人、单人玩：A. 先按下“START”键，如需单人玩，则按“START”键；如双人玩，则要再按一下“SELECT”、“START”两键，游戏开始。

（2）A键：发射手雷。

（3）B键：发射枪、炮弹。

（4）如遇画面的坦克（不动者）中心呈红色“IN”字样，

队员可乘坐扫射前进。方法是：①先走到 1N 坦克正中；②再按下 A 键；③然后按方向键（使其前进，或向左，或向右）；④同时按下 B 键（枪炮发射，此时不可按 A 键．否则队员要从坦克上下来。如队员下来了，可乘坐。但坐坦克只能在 5 秒钟内，过时则车毁人亡），可冲锋前进。

● “1943” 与 “1944”

这两本游戏卡内容、形式等基本相同，不同处为“1944” 中增加了闪电武器，其方法是，同时按住 A、B 键。

这两本卡是模仿 1943、1944 年空海大战而改作的战争游戏节目，整个游戏共设 24 个画面，战斗激烈，生动逼真，其中会遇到敌炮舰、巡洋舰、航空母舰和敌人各种编队的战斗机群及神风敢死队等。红色编队机群为加油或换武器。

装备的选择：这两种游戏要进行下去，必须学会填充装备表。装备表第一栏是增加攻击力，这是十分有用的；第二栏增加防御力；第三栏是增加飞机能源；第四栏是增加特殊武器种类；最后一栏是增加武器的使用时间。游戏开始时，只允许任填五栏 25 格中的 3 格，以后每版吃到竹笋或撞上冰山后，才可增加一格，装备表的选择直接影响到游戏的进程。

选关：可将游戏结束时所显示的密码抄下，待下次游戏时选择续版，并打入密码，即可从上次游戏结束处开始继续游戏。如第三关：E2、JG3。

接关：“1944” 在游戏结束后可接关、继续游戏。

●“坦克大战”、“1989 年坦克大全”、“1990 年坦克大全”

这三本游戏卡是既简单、易懂，而又紧张、刺激的游戏节目，可以锻炼游戏者的判断能力、反应能力和记忆能力，还可考验游戏者双方配合的动作协调性。

三本卡都是以 35 面为一循环小节，难度逐一提高，游戏中需保住自己的司令部。如游戏者双方坦克互相开炮，会将对方坦克定住，不能跑动。每一小面需消灭敌方 20 辆坦克方能过面，其中每面里都有红色坦克，消灭它们可打出一种宝物，吃掉宝物后可增加威力。在后两种卡中，敌方坦克也可吃掉宝物，增加自己的威力，这就需要迅速抢夺宝物或阻止敌方坦克去抢宝物，还可用打掉敌方红色坦克来改变宝物的位置及品种。

各种宝物有：五星：游戏中吃到 1 个五星，可使坦克炮弹速度加快；吃到 2 个五星时，按一下攻击键坦克可同时发出两发炮弹；吃到 3 个五星后，坦克炮弹便可以一下击碎白色铁砖。

大五星：一个相当于 2 个小时的五星。

手枪：当拿到两支手枪后，可打掉绿草地。

坦克：吃到 1 辆坦克，便增加 1 辆坦克。

表：在一定时间内，可将敌方坦克定住。

地雷：可将敌方已出现的全部坦克炸掉。

帽子：可在一定时间内，不怕敌方的炮弹。

船：吃后可直接通过蓝色河流。

加 10 辆坦克法：(90) 按住上键再按开始钮即可。

借坦克方法：同“魂斗罗一代”（89．90）。

●“金牌玛莉”选关法

这是根据“超级玛莉”改编的游戏，其难度及精彩程度又比“超级玛莉”优良。

选关：用A、B钮可直接选关。

●“斧王”选关法

“斧王”为一本惊险的传奇游戏节目卡。

首先按主手柄的上、下、左、右、B、B、B、B钮，然后再按开始键即可。

●“斧王”无数人法

按上、上、上、上、下、左、右、上，再按开始键即可。

●“卡洛夫”的宝物

这是一个优秀的战争游戏卡，共有九关，主角较大，背景画面好，游戏情节令人满意。

跳鞋：可使主角跳跃能力增加2倍。

梯子：用于登高，是十分方便的工具，但使用后要记得收回，以便再用。

回旋标：攻击力比子弹强8倍，掷出后会旋回来，要及时收回，下次再用。

八角神雷：可一下消灭画面上的敌人。

眼镜：可用于发现隐藏的宝物，但时间有限。

潜水衣：可在水中快速移动。

翅膀：可在某些必要场所飞翔。

盾牌：可抵御敌人5次攻击。

K牌：只要收集50张K牌，就会奖励1个人。

炸弹：可破坏障碍物开辟前进道路，也可炸死敌人。

调用宝物用选择钮配合方向键进行。

●“卡洛夫”接关法

“GAME OVER”时，同时按选择钮和开始钮可接关两次。

●“中华大仙”

这是任天堂射击游戏中最出色的卡。全卡共六版，主角是一个外貌酷似孙悟空的中华大仙，靠一片筋斗云在空中不断向前进，施展法术，利用魔法弹把敌人击倒。

○控制方法：十字钮，用作控制主角活动。A钮，使用魔法，取了魔法后，才可使用。B钮，发射魔法弹。

○炮弹的级数：

第一级：黄色炮。

第二级：三方向炮，中间是黄色炮，外面是普通弹。

第三级：二枚黄色前炮。

第四级：三方向炮，中间是更强的红炮，外面是2枚黄弹。

第五级：2枚红色前炮。

第六级：是最强劲的月型波动炮，能够穿过画面上任何东西，十分厉害。

○12种魔法：

（1）四界火：在主角四周打圈，使敌人难以接近，但攻击力非常弱。

（2）炎二宝：火焰从主角上下飞出，难攻击前线敌人。

（3）炎三宝：和炎二宝差不多，但多了后火焰。

（4）火龙：4点火在主角打圈后向前飞出，十分有用。

（5）地裂弹：向下爆炸，每次最多可发2枚。

（6）地曲弹：向下跳前攻击。

（7）地平弹：向下到地后在地上平过来攻击。

（8）贯地弹：和地曲弹差不多，但能穿过地面上所有的障碍物。

（9）凤仙花：向下到地后，便自动爆炸，向四面八方散发。

（10）月光：二度回力镖向后一格后，便向前飞出。

（11）乱月光：比月光炮多了两度飞镖。

（12）分身：从主角的四个角飞出人仔。

● “迷宫组曲”接关

按左与开始钮即可（第二关后有效）。

● “所罗门之钥”接关法

接关：在“GAME　OVER”（游戏结束）后，按住上，同时按A、B即可。

● “新人类”飞越湖泊法

这是一个难度大于采蘑菇的攻关游戏节目，全版共32关，背景好，玩起来十分刺激。

飞越湖泊法：许多人玩“新人类”都为湖泊所阻，无法前进。其实只要在湖边找到飞鸽，按住A键（单发键）不放，即可飞起。

●“新人类”接关法

在“GAME　OVER”（游戏结束）后，按住右钮，再按启动钮即可。

●“新爆破”的宝物

“新爆破”是游戏者十分喜爱、锻炼反应能力的游戏节目，节目共有100面，每面游戏中可获得1个宝物。

（1）炸弹能级：可使爆炸威力加倍。

（2）炸弹数量：可使爆破时炸弹投掷数量增加。

（3）定时爆破：当获此宝物时，游戏者可根据自己意愿使预置的炸弹随时引爆。使用时操纵A、B键即可。

（4）穿墙爆破：获得时可穿过或停在墙内。

（5）行走速度：可加快主角的行进速度。

●“新爆破”接关法

游戏结束时，画面会出现一行密码，记下密码后，待下次游戏时，输入密码即可接关。

●“杀戮战场”

“杀戮战场”是一本各兵种协调作战，锻炼游戏者指挥能力的十分精彩的游戏节目。

游戏画面开始时，右下角显示着各兵种及数量。游戏者

可通过调整十字钮的左、右选择出战兵种，选定后同时按下A、B钮即可。一次最多可选定六种，节目中给定的兵种有：雷达战车、直升飞机、兵俑、山炮、坦克、装甲车各3个，利用雷达战车可俘获敌方各兵种，增加我方数量。

●“冒险岛”接关法

该游戏与“采蘑菇”类似，有8个大关32小关。但技巧难度比“采蘑菇”大，是一个很有趣的节目。

接关：先在1大关第1小关最后崖端跳起，取得隐蔽蜜蜂。以后在游戏中途死掉时，标题画面一出现即按十字钮任一方和开始钮，便可接关。

●“冒险岛”加速法

按住B钮向前可跑得更快，跳得更远。

●“魔界村”接关法

这是一个难度较大的传说游戏节目。

接关：主题画面时，同时按着控制器I的十字钮的右，按A钮或B钮3次（连发不行），按开始钮。

●“魔界村”选关法

主题画面时，同时按着控制器I的右，按A钮和B钮3次，然后依序按上1次，B 3次，左1次，B 3次，下1次，B 3次，按开始钮，用A、B选关。

● “天狼号（超级飞狼）”选关法

顺序按Ⅰ号手柄A，Ⅱ号手柄上、下、左、右、A、B、A、B、启动键、选择。

● “天狼号（超级飞狼）”

游戏开始后，按Ⅰ号手柄，然后按选择键不放。

● “导弹坦克”加固工事法

该片包括了“坦克14”和“坦克28”的版面功能，并可用A键发射导弹（数量有限），导弹可飞越一切障碍，一举歼敌。导弹用完，可用A键加固工事：将坦克开到砖或石前，按A把砖石举起，开到需筑工事处，按A键放下。当然，敌方的攻击力也大大增强。

● “怒Ⅰ”战士复活法

死后立即按A、B、B、A、A即可复活。

● “神奇玛莉”二秘诀

加倍跳高法：按着下不放，直到玛莉闪光后，立即按A跳。

过关基本法：

（1）需找到钥匙，方能开门。

（2）遇到吐蛋或扔炸弹的敌人，需将蛋或炸弹等举起反击。

●"热血硬派"选关法

第二关：按Ⅱ的左，Ⅰ的下、上、右、上、左、上，开始。

第三关：按Ⅱ的下，Ⅰ的上、下、左、下、右、下，开始。

第四关：按Ⅱ的上，Ⅰ的下、下、上、上、右、左，开始。

●"异形复活"无敌法

这是一个难度超过沙罗曼蛇的优秀游戏。无敌和获得最强装备的方法：标题画面下顺序按：A、A、上、B、B、下、A、B、开始键。在游戏中途按暂停，再解除后，便无敌，并有最强装备。

●"七宝奇谋"基本打法

这是一个古老的故事。有七个相依为命的少年，被囚禁在深深的地下迷宫中。6个孩子被紧锁在暗门里，少年中最大的一个要历尽千辛万苦，救出他的6个兄弟。游戏者就要承担这一任务。

六层迷宫分别关着6位少年，而只有救出1个少年，拿到3把钥匙后，你才能进入下一层。

游戏开始后，地上老鼠横行，警察四面巡视，处处充满危机。而对老鼠，应在相遇时迅速起脚（按动B键）踢死它。这里要注意的是千万不要让它碰上你，每碰上1次，你的能量就会减少一点（屏幕上方有你的能量指标，白色部分增加，

能量就越少)。

踢死的老鼠会变成 1 只地雷，拿到后（屏幕上有指示)，然后就要把地雷放到画有骷髅头的门前（按住向下键，并同时按 B 键，就可以放下地雷)，这时你要立刻跑到一旁，等待地雷把门炸开后救人、取钥匙。四个暗室中有 3 把钥匙和 1 位少年，只要都救出来，你就可以进入第二层迷宫。

第二层迷宫比第一层复杂得多，而且还有喷出的火焰及无底的深渊。音乐节奏步步紧催，令人不由得也紧张起来。这时一定要稳住自己的情绪，有必要的话，按一下暂停键，休息一小会儿。这里与第一层还有一些不同的地方，如有 7 个带骷髅头的门，几个草棚似的门。

第二层迷宫的暗室里共有 3 把钥匙、1 个少年，2 瓶酒，1 把弹弓。酒是用来补充能量的，弹弓可以远距离杀伤敌人。这里的诀窍是不要急于拿到弹弓和酒，因为当你能量较满时拿酒没有用处，反而浪费，而弹弓当人向下一关冲击时非常有用。

打开通往第三层的大门后，各种妖魔鬼怪都在向你进攻。实际上，这里只是一个通道，不要管它们一直向下跑就行。这里暗示了以后将会更艰难。第八层共有 8 个骷髅头暗门。第四层的敌人，有会扔骨头甚至头颅的白骨精；有不停地向下打的大石锤……。第五层有会咬人的飞鱼，间歇的瀑布、横行的盖鱼，……。

当成功地救出 6 个兄弟，你能看到 7 兄弟一起跑向海滩，蔚蓝色的大海在向你招手，玫瑰色的天空在为你祝福，兄弟们一同登上归去的船儿，徐徐的海风送大家远航。这时的喜悦，是难以表述的。

●“七宝奇谋”接关法

GAMEOVER 时间时按在控制器 I 的上和 A 键，按开始键即可。

●“水管 I （超级兄弟）”基本打法

此卡又称超级兄弟，它是任天堂公司在制做超级玛莉前推出的，也可说是超级玛莉的前奏曲。此卡可供单人或两人游戏，分难（A）、易（B）程度两种玩法。游戏方法：为超级兄弟与水管中流出的各种敌人（乌龟、螃蟹、马蜂等）较量，超级兄弟必须站在敌通道的下方，将其顶翻，然后将其踢死。每一局需将敌人全部消灭，方可过关进入下一局，升局后，还会出现冰块、冰柱等物阻碍超级兄弟，每局游戏时间如果过长，还会出现火球，使游戏更加困难。因此，游戏者必须尽快消灭敌人，方能过关升局。如果打得好，还能得到奖励，如第三局和第七局。但超级兄弟必须在规定的时间内吃掉 10 个金币，十字按键可操纵前进或后退。A 键可完成跳跃和踢掉敌方的动作。画面上方中央标有 POW 的方块，顶一下可将所有的乌龟顶翻，顶两下可使螃蟹遭到同样的命运（POW 只可顶四下），但此功能不要轻易使用，因为每一局在吃到奖励金币之前此功能只有一次，必须在必要时运用。此卡与超级玛莉比则不可同日而语，因此，它只适合儿童游戏。

●“水管 I （超级兄弟）”选关法

本游戏共有 8 大关，32 小关。

选关时，可在第 1 大关第 2 小关未乘电梯到顶往前跳，

进入选关小屋，任选 2、3、4 大关。同样的方法后面还可选 5、6、7、8 大关。

●“超级玛莉”

一批丑恶的妖魔占领了王国的城堡，囚禁了美丽的公主。为伸张正义，救出公主，玛莉历尽千难，最终消灭了妖魔，救出了公主。

游戏开始，玛莉一路勇敢向前，路上有许多怪物，要避开或跳起（按 B 键），将它们踩死，途中有隐蔽的蘑菇、鲜花；你要寻找，起跳撞击，摘取了可使身体长大，获得吐火球消灭怪物的本领（按 B 键）；路上有许多金币，也有隐蔽着的有奖蘑菇，当你获得 100 枚金币或摘到有奖蘑菇，均可增加 1 次游戏机会。来到城堡门口，跳上旗杆，扯下敌方的旗帜，进入城门，升上红旗，将进入另外一种境界，难度加大，要跳深沟、高台、天桥，一不小心将掉下万丈深渊；路上还有许多桶状洞口，按向下键可进入地下室（要小心洞口的有毒植物），有的洞口通向海洋，到海里按 A 键可浮出水面，海洋里有各种海洋动物，要避开或消灭它们可顺利进入出口。有几处隐蔽着的天梯碰撞出来，按向上键攀登有载你前进的飞行物，然后到达一个地下宫，跳过深沟，避开火球，可见到一个喷吐火焰的庞然怪物，它守着一座跨越火海的大桥，这时你如仍能吐火可将其击毙，否则需靠你的机智，勇敢地冲过去，踩上桥头的机关，使怪物掉进火海，来到姑娘身边。

开始时，玛莉只有三条命，随着他在征途中不懈努力地探索，不断增加性命（每吃 1 只生命蘑菇，每获得 100 枚金币，均可增加 1 条性命），从而增加一次再游戏的机会。

故事共分八大段，每大段中又分为四个小段，各具不同的难度。暗伏契机均有捷径可寻，甚至可越过几个大段而进入更纵深的大段中。每小段中都有时间限制（300 秒、400 秒），如节省时间完成每段的历程，按节省的时间可增加积分，积分到一定的额度，又可增加性命。

“超级玛莉”在任天堂游戏中是很出色的，内存不少，游戏丰富有趣，甚至有人说：不玩“超级玛莉”就是没有玩过任天堂卡。

● “超时空要塞”

这是盘空间战斗带。每局游戏分前后两部分：前部分是在黑暗的太空中进行战斗，敌方各种飞行物倾巢出动，与机器人大打空间战，每种飞行物飞行轨道各自不同，所射子弹也不同。后半部分机器人与敌方将在太空城内展开较量。画面一旦固定，即进入局尾，将中间米字形小块全部击落，就可赢得胜利。

画面上方中间红色条状物显示机器人能量，随被敌击中逐渐减少，减至零时，即失去一次游戏机会。在战斗中若吃掉带 P 字圆形物，则可增加能量。

十字操纵键控制机器人飞行方向。上、下、左、右与画面同。若同时按十字键前后（左、右）与 A 键，机械人可变形，变形后能够前后两方向发射子弹。A 键与 B 键均可发射子弹。

画面上方右边红色物，代表特殊武器的数量，按 SELECT 键，即可发射歼敌。

在局尾战斗时，必须在有限时间（25）内击毁米字物，方

可有效（画面右上角显示时间）。

这盘卡带由于每局画面变化不大略显单调，并缺乏吸引力，比较适合于低龄儿童游戏。

● "F—16 雷鸟号"

雷鸟号飞机是世界空军史上的骄傲，机身拥有最先进、最有攻击力的武器装备。现在就由你（游戏者）架驶雷鸟号，在遥远的太空和星际大陆上，迎战敌方各种飞行物。敌飞行物发射子弹及飞行轨道各自不同，所以对付它们的方法也各自不同。例如：①打中后会散发四种子弹的飞行体，击中后不要动，子弹就会擦边而过；②从上飞下的圆形飞行物，飞至下方后又全部由下飞至雷鸟号的上方，不要逐个击破，待其飞至上方时，一起打下。

星际大陆的蓝色及黄色建筑物，击中后可得分，碰上也不毁机；另有标有字母 H 及 B 的方块，击中后也可得分（在局尾显示）。

当有浅蓝色卫星飞过时，不要错过机会，打中它，吃掉就可增加攻击力。看到问号群时，击中它会出现两种表情，如果打中出的是爱脸，则可增加一次游戏机会。

每一局局尾会出现左、右两个炮台和一个标有英文字母的飞行体，过局时只要躲过两个炮台发射的子弹后，连击字母飞行体，则可进入下一局的游戏。

开始游戏只有 3 次机会，分数每增加 5 万分加一命。这个游戏只能一人玩。

十字键的上下左右控制前后左右四个方向。

发射子弹，按 A 键或 B 键均可。

这盘卡带激烈有余，精彩及趣味性略显不足，打起来缺乏紧张性。

●“电梯大战”

这是一部描述我方特工人员在总部大楼盗取敌方机密文件的故事，在执行任务中，会遇到敌方特务。每局场景相同，大楼共分 30 层。前 10 层乘电梯往下比较容易；第 21～16 层楼两边开始出现滚梯。15～10 层电梯由中间转至两边，比前部危险大些。10 层以下最困难，中间有 5 部电梯运行，两边不时出现放冷枪的敌方特务，渡过这一危险区，下至 B1 层，即可进入下一局游戏，并奖励 1000 分。

游戏开始时，特工人员只有 3 条命，当分数增加至 10000 分时，加 1 条命。

A 键为跳跃，B 键为枪。

制敌方法：

（1）按 A 键跳起，可坐死敌人。

（2）敌特务开枪低位时，可按十字键跳起避开。

（3）敌特务开枪高位时，可按十字键下蹲避开。

（4）按 B 键开枪与吊灯水平时打下，吊灯能够砸死敌人。

取文件法：按上进门（红门），取得后，朝门把手方向按十字键左或右即可出门。

上滚梯法：上或下一定要站在梯边白线内。上、下由十字键上、下控制。

过局秘诀：一定要将红门内所有的文件取完，方可下至 B1 层。

十字键控制特工人员的方向，在每层控制左右方向，在电梯内控制上下方向。

本卡带打起来轻松、有趣。

● “火凤凰”

游戏分一人或两人（分别进行）两种玩法。

十字键控制上、下、左、右四个方向。

B 键发射炮弹，一发 2 枚（两个方向）。

A 键为机枪键，速度较快，但数量有限，减少后可击敌逐步增加（右下角显示）。

火凤凰是天空中的卫士，它执行着消灭空中敌人的重要任务。敌方有圆环、老鹰、十字块大鸟等。

此游戏场景固定，无局数，火凤凰在飞行时并不是呈直线运动，而是呈弧形。开始游戏只有 3 次机会，分数增至 10000 分时，可增加一条命。

“火凤凰”这盘卡带是参照有关大型游戏机而制作的，但相比之下，无论在画面色彩和游戏难度上都略显逊色。卡带打起来轻松、自如。儿童游戏比较合适。

● “火箭车”

相比之下，它比大赛车画面增色不少，路面也略复杂，但刺激程度就逊色多了。

它同大赛车一样，火箭车也有两种时速。

A 键为中速，B 键为快速。

十字键控制火箭车左右方向。没有刹车键，若想刹车，可暂时松开 A 键或 B 键。

路面上出现圆形障碍物和护栏，不能与之相撞，行驶车辆相撞则无妨。行驶车辆分两类：①直驶类（浅黄色）；②醉车类（其他颜色）。行驶中若吃到彩车，则加时 5 个单位。

每一局的比赛都要在规定的时间内完成（画面右下角），赛程在画面左边显示。车辆若炸毁，可重新参加比赛，但时间减少 5 个单位。

本游戏节目共分四局：

第一局：街面；

第二局：大桥；

第三局：海边；

第四局：高速公路。

四局一循环，但难度增大。

火箭车游戏只能一人玩，游戏分两种难度，游戏时自由选择。

注意：游戏时，不可碰到路边界线。

●"格斗之战"

"格斗之战"是一个模拟战争的游戏卡带，游戏者控制着一个带有炮弹的指挥车。

十字操纵键的上、下、左、右控制指挥车的前、后、左、右四个方向。

A 键为炮弹，B 键为俘敌。

（按 B 键俘敌，指挥车会暂停运动）

A、B 两键同时按，即可发令，出动我方兵力（步兵、坦克、装甲车、火箭炮、直升机等）。

敌方每局出动一种兵种（直升机在外），敌方的直升机对

我方的威胁较大，另有一种秘密武器，专对我方兵力（对付你必须打提前量）。在每局局尾，敌方都布置四门大炮，将之全部击毁后，一局游戏结束。

每次游戏时只有 3 次机会，分数增至 10000 分时，可加一条命。

本游戏场景变化不大，打起来轻松自如。

●“大赛车”

“大赛车”是一盒模拟卡带。虽然画面略显单调，但玩起来充满刺激，给游戏者置身其中的感觉。游戏只可一人玩。

它分为 A、B、C 三种难度。

游戏规定必须在有效时间内走完赛程（两圈）。在比赛跑道上，需运用驾驶技术超过其他车辆，并注意弯道慢行（不可撞到车辆及路边护栏）。中途失败后，继续比赛，时间将减掉 5 个单位。

赛车分两种时速（中速和快速），用十字操纵键上、下控制（上为中速，下为快速），在画面中偏左位置（梯形块）显示，红色为你所选时速。

注意：起车需用中速，若用快速，时间则受损。

在画面中间（上方）显示时间，每局不同；下方为行驶里程；画面右边是你所驾驶赛车在赛程中的位置。

比赛中驶至弯路处应尽力减速，方法：①由快速变中速；②松油门。

A 键或 B 键控制油门，在比赛中灵活掌握。最后，祝你成功！

● “兵蜂”

选 10 人（1 人玩增加 10 人）：开始后分数表示时（黑色画面）同时控制器 I 自右、上和 A 键。

（2 人玩时各增加 5 人）：开始后分数表示时（黑色画面）边按住控制器大的 B 键依次按十字钮的上、下、左、右。

基本打法：这是一个相当有趣的游戏，游戏的主人公——兵蜂，它可发射子弹和炮弹，在空中迎战各种来犯之敌——萝卜、菜刀、盘子、小动物、饭碗等。它们编队走势及射弹方式各有不同，根据其特点逐个消灭，是游戏成功的关键。

子弹击中云层，云层中会出现铃铛，吃掉可得分，击中数次，待其变成金色时，吃到它获得新武器将更具威力。

陆地上的红色松塔要用炮弹消灭，打中后会变成苹果、其他攻击性武器和加命。苹果吃掉后，得分。

在局尾时，每局出现的庞然大物都不同，要连击数弹后，才能将其消灭。

游戏开始时，兵蜂只有三条命。分数打至 50000 时，可加一条命。

游戏分一人或两人同时玩两种方法。

十字键控制前、后、左、右四个方向。

A 键为枪，B 键为炮（用准星瞄准）。

● “汉堡”

汉堡，也就是指汉堡包，是一种国外很流行的快餐。共分四层：面包、青菜、肉馅、火腿。游戏的主人公胖厨师，每局必须在敌人突袭的情况下，赶制 4 个汉堡。

方法：从架上逐个下移（从架上走过）。全部掉入模具内，即制作成功。

十字键控制上、下、左、右四个方向。

A 键（B 键）：枪（5 发子弹）。

胖厨师在操作时，会遇到凶残的敌人，必须通过梯、架与之巧妙周旋，将四层原料逐步移下。只能移下层，并且一层只能有一种原料，两种同时在一起时，下面的一个会落至下一层。

开始游戏只有 5 发子弹，若吃到中间奖品后，可加弹或加分（游戏右角显示子弹数量）。

大厨师游戏开始有 5 次机会，分数增至 10000 时，会增加一次。

游戏分一人和两人（分别进行）两种玩法。

游戏每增加一局，难度都增加一些，请把握每次游戏机会，因为不能接关。

●“小精灵”

“小精灵”是任天堂公司早期推出的一盘游戏卡带，画面固定，在每局所吃豆豆和布局也相同，有所不同的是红、蓝、橘 、灰四鬼的走动路线及速度。

小精灵需吃掉画面所有的豆豆，才能过局。若吃到角上4个发光豆的任意1个，就可反吃四鬼（变成深蓝色），吃到1～4个分别得200、400、800、1600分。在每局画面中央有时会出现奖励物——水果，吃到后加分。这种水果，也是一局的标志（在画面右下角显示）。

另外，在画面中间大边各有一个出口，可左右通过。有时

巧妙利用是避鬼的好方法。

十字键控制小精灵的前、后、左、右四个方向。

A、B键在这个游戏中没有用途。

开始游戏，小精灵只有三条命，当积分至10000时可加一条命。

这个游戏看似简单，真正玩起来，你可就要大动脑筋了。

●"敲冰块"

"敲冰块"是一盘儿童们相当喜欢玩的游戏带，雪人敲掉冰块（出现缺口），不断向上跳，至顶端抓住老鹰的双腿逃离冰洞，雪人就会发出笑声；如果至顶端失败，也可过局，但雪人会失望而泣。

游戏分一人和两人同时玩两种方法。雪人开始游戏时有4次机会，当积分至10000时，还可增加一次。

游戏共32关，当主题画面开始，可用十字键上、下选关。

十字键控制雪人上、下、左、右四个方向。

A键为跳。B键为铲。

冰洞前八层的阻敌，有海豹、飞鸟、下落的冰溜。海豹——用铲，飞鸟——跳铲，冰溜——未落上吃。

在两层间没有连接物时，会出现云车，跳上后巧妙跳至上一层。八层以上是奖励层，但要在时间单位40内吃掉水果或蔬菜（每局一种）得分，跳至顶层，则可进入下一局游戏。

本卡带讲究技巧性及手法，很有趣味性。

●"机器人"

此卡为24K射击游戏卡，可单人也可双人游戏（分别进行）。主人公为一机器人，在前进途中，必须将前来拦截的敌军消灭，方能到达目的地，完成任务。B键为开炮，机器人可分别向三个方向开炮。方法是：按B键，同时按十字按键右上，可向上45°开炮；按B键，同时按十字按键右下，可向下45°开炮；按B键，向正前方开炮。游戏开始，机器人在陆地上前进，敌军有坦克、飞行器、白色阻击物等阻截机器人，天上有敌军飞机和时隐时现的飞碟出没，机器人应相机将它们消灭。陆地上消灭，按A键，同时按十字按键上，机器人可变化为飞机飞入空中，飞行作战。在海面上飞行时，敌军潜艇会在海中发射对空导弹。飞机飞行能量最多为99，飞行中能量不断消耗，若能量为0时，飞机会下坠，落入海中即沉没，落至陆地即炸毁。越过海洋，陆地上有粉红色的加油器，吃掉一个，可加能量10。游戏开始，只有3次游戏机会，在进行中，每打满10000分，便可增加1次游戏机会。此卡对游戏手法要求较高，但情节单调，较适宜儿童游戏。

●"弹珠台"

这个游戏节目来源于美国的一种娱乐活动。其画面场景固定（两组画面）。游戏方法，即利用固定弹簧将弹珠弹射出通道，碰撞画面中各种障碍物得分，与不同的障碍物相撞，可取得不同的分数。例如：弹球如果通过第一组画面中的弧形八点，则围绕中间100圆的两个海豹，即会不停地跃起碰撞100圆。在第二组画面中，有5张扑克牌，在画面上从左至右

依次排列为 10、J、Q、K、A，如果弹珠碰撞到 A 这张牌右边的发光点（紫色），则弹球会进入另一场景。如果弹球将靠左侧一排分别标志 1～7 的七个箭头牌全击中，则右边的发光点（紫色）下方的弹簧会自动消失，形成一个出口，弹珠进入后，则又回到游戏开始的原始状态。如果将出口上方的三个鸡蛋全部击中，使其变成红色的雏鸡，则边上两个缺口都会封闭，但只能保护一次。此卡可供单人或两人游戏，分难易程度（A）和（B）两种玩法。十字按键可控制左边的弹板，A 键或 B 键可控制右边的弹板，通过两个弹板可控制弹球的进行方向，击中各障碍物得分。此卡画面场景单调，较适宜低龄儿童游戏。

● "街头小子"

此卡为简单的拳击游戏。游戏中主要凭打击对方的头部或腹部取胜，防守时也要依靠保护头部或腹部脱险。此卡可供单人（GAME、B）或两人（GAME、A）游戏。单人游戏，由游戏者操纵 I 操作盘与画面中的对手对打，两人游戏由双方各持 I 、II 操作盘实现，每局分三部分，三个场景进行（快餐部内前，自选商场及旅馆门前）。规定有效时间为 90 秒，体力为 200。如能在有效的时间在保持体力充沛的情况下将对手击败，即可获得胜利。游戏进行中，在二楼会有人出现，戏人斗殴表示厌恶，并扔下花盆打击斗殴者，有时还会有巡逻的警车出现。因此，游戏者必须注意不要被花盆砸到或被警察抓住。三场获得胜利后，会有一位美丽的小姐出现，在楼上为胜利者喝彩，并撒下鲜花表示祝贺。按十字键上可保护头部，按十字键下可保护腹部；按十字按键上同时按 A

或 B 可打击对方头部，按十字按键下同时按 A 或 B 可打击对方腹部。

● “南极企鹅”

此卡供单人游戏，适宜于低龄儿童。游戏的目的，是游戏者必须在有限的时间内，使企鹅顺利抵达世界各国设在南极的考察营地。第一局为 100 公里，以后各局每过一局递增 100 公里。企鹅在旅途中，会遇到各种障碍物阻挡其前进，企鹅可奔跑或跳跃闪避。企鹅在前进中，还可吃到冰窟中跃出的小鱼和途中的小旗而得分。按十字按键上或下可控制企鹅前进速度，左右可控制方向；A、B 键可使企鹅跳跃。企鹅前进速度显示于画面右上角的小格内，游戏难易程度分三种供游戏者选择。

● “马戏团”

此卡可供单人或两人（分别进行）游戏，难易程度分为 A、B 两种。对游戏者的手法要求较高。主人公为一马戏团的杂技演员，作小丑打扮。他将在剧场为观众分别表演难度不同的杂技节目。

第一局为钻火圈。小丑必须骑在狮子背上，避过地面的火盆，钻过悬挂的火圈，方能达到终点过局。长度为 100 米。如能顺利抵达终点，观众会为其热烈鼓掌。

第二局为走钢丝。小丑在走钢丝的同时，还需及时跳跃躲避迎面而来的猴子，方能顺利到达终点，长度为 70 米。

第三局为踩球前进。小丑必须准确地跳到球上，然后踩球前进、如落到地面上，则损失一次游戏机会，因此需把握

时机，方能顺利抵达终点，长度为 80 米。

第四局为跑马跳跃弹簧床。小丑如能很好地控制跑马速度，并准确地跃上弹簧床，然后再及时跃上马背，即可过关，此局长度为 160 米。

第五局为悠绳前进。此局难度较大，但如能准确地把握悠绳距离和跳跃时间，也能顺利到达终点，此局长度为 80 米。

接下去的节目会更精彩，但难度也越来越高。十字按键可控制小丑的前进方向，A、B、键为跳跃，每局限定时间为 5000，必须在规定时间内到达终点，方能过局。

● "网球"

此卡乃根据国际网球比赛的各种规定模拟制作，因此相当逼真。比赛共分为五个档次，档次越高，对手的实力越强。此卡可供单人游戏（与画面中的对手对垒），亦可两人游戏（与画面中的对手进行双打）。比赛共分三局，每局又分为六个阶段进行比赛，每个阶段比赛时间没有限制，打进一球计 15 分，一般打进 4 球即可胜利，但前提是必须至少胜对方 2 球方可。三局比赛得胜，即可进入下一档次与更高水平的选手较量。每一阶段比赛由双方轮流发球，发球时必须站在对方场地前的两个方形场内，若发球两次均未击中，则判对方得 15 分。按十字按键上可将球击得远一些，按十字按键下则击得近一些；按十字按键左或右可控制球的方向。双打时接球有所不同，第一球必须由选手 I 接（持 I 操纵盘者），第二球则由选手 II 接（持 II 操纵盘者），余者与上同。此卡激烈有趣，给人以身临比赛的感觉。

● “大金刚Ⅲ”

此卡是任天堂公司继“大金刚一代”和“大金刚二代”推出后，最新制作的儿童游戏卡。游戏时，主人公少年利奇，只要将大猩猩击倒，即可过关。游戏开始，大猩猩会用拳击打其两侧的马蜂窝，此时窝中的马蜂会倾巢而出来攻击少年利奇。利奇必须躲过它们攻击，并防止它们将画面中的花盆取走，并迅速接近大猩猩，发射子弹将其击倒，马蜂窝落下，即可过关；如果花盆被马蜂取尽，则丧失一次游戏机会。第二局还会有爬行的毛毛虫出现，它们会阻止利奇前进。发射子弹将其击中，它会暂时停止行动，但暂停的时间是有限的，因此必须利用有限的时间，迅速越过它们、接近大猩猩，将其击倒，方能过关。十字键可控制利奇的前进方向，按 A 或 B 键利奇可跳跃并发射子弹。

● “打砖块”

这是一个十分有趣的游戏节目，非常讲究手法和技巧。游戏的方法为击中画面中的小球，并让其落在弹板上弹出将画面中各种颜色的砖块击落，然后再将黑色的隐形砖块全部击落，即可过关进入下一局。在击打砖块的同时，还会不时有象砖块一样的彩块落下，接到后会使游戏功能产生变化，使游戏更加生动有趣。以下为各种彩块的变化功能：

(1) 深蓝色彩块：可使弹板加长。

(2) 浅蓝色彩块：可使小球变为 3 个。

(3) 红色彩块：可使弹板发射子弹击落砖块（按 A 键）。

（4）浅绿色彩块：可使弹板将小球接住暂停击打砖块。

（5）橘红色彩块：可使小球击出速度变慢，使击落砖块的动作更加准确。

（6）黑色彩块：可使游戏机会增加。

（7）粉色彩块：可使游戏直接进入下一局。

每一局砖块的摆放方法均不同，随着局数的增加，画面上还会有各种障碍物出现，使击落砖块更加困难。每一局在最后部分画面上，还会出现一些滚动物呈不规则运动，使游戏难度骤然增加，不让游戏者轻易过关。按十字键左或右，可控制弹板的运动方向。当小球落在弹板不同位置时，击出的方向也不相同，因此，游戏者必须准确把握方能过关。此卡最适宜高龄儿童和青年游戏。

选关：同时按控制 1 的开始钮和 A 钮。

●“波斯猫”

这是一个猫捉老鼠的游戏节目，但不同的是游戏者必须操纵老鼠，将画面大楼中各房间内的东西全部物品偷光（如电视机、收录机、名画、计算机、保险柜等），同时还需躲过猫的攻击，方能过关。此卡可供单人或两人（分别进行）游戏，每人有 3 次游戏机会。大楼下的弹簧钢丝每局老鼠可使用 3 次，超过 3 次则每使用一次减少 1 次游戏机会。大楼内各房间的门分为两种颜色，黄色门可发出电波将猫震死，白色门可将猫弹出，使用这两种功能按 A 或 B 键均可，但需注意方向性，即当猫在门把手方向时，使用方能奏效。游戏每过一关，难度亦相应增加，且每过两局，可奖励 1 次。

● “机车大赛”

此卡是模仿摩托车越野障碍比赛制作的游戏节目，供单人游戏。比赛共分为三种形式：

（1）个人赛（SELCTION. A）

（2）集体赛（SELCTION. B）

（3）自我设计障碍赛（DESIGN）

其中有一种和第二种比赛，又各分为五种难度，形式不同的障碍跑道，供比赛使用。比赛开始，按 A（单发）键可启动摩托车前进，如松开按钮摩托车即停止前进。B（单发）键为加油键，可使摩托车加速前进，但如果将油加得过满超速，裁判会判罚运动员停赛 5 分钟（比赛有时间规定）。画面中标有 TEMP 下的长方形格为油量显示格，可显示加油程度。画面左下方 3RD 下方框内时间显示为进入前三名的时间；画面右下方 IIME 下方框内时间显示为比赛时间；画面上方所标字母 EST 为冠军获得者所需比赛时间。每局共有 19 种障碍形式，游戏者如能进入前 3 名，方可进入下一轮比赛。每过一层，下一局的难度都会相应加大。若想进行自我设计障碍赛，可在主题画面时选 DESIGN（用十字键和选择按键均可），然后按开始钮，变换画面后，选择 DESIGN，按开始钮，摩托车即自动开于设计跑道上。此时，按 A（单发）键摩托车将前进，松开即停止前进。画面下方有 19 个英文字母分别代表 19 种障碍形式，供游戏者选择，游戏者可任意选用（按十字键）。选定后，按 B（单发）键，障碍即设置完毕。若想取消跑道两侧的护栏，可选择（L）标志，然后按 B 键，每次可取消一个护栏。然后选择 END，将终点设置完毕即可。若想增

加比赛时间和加大比赛难度，可选择 LP 标志，按 A（单发）键，可选择 9 种程度不同的时间。最后按 B 键，即可回到设计的跑道起点处开始比赛。此卡图像逼真，色彩、音响俱佳，且迎合了人的求胜心理，为出色的游戏节目之一。

● “劲力足球”

此游戏是 TOKUMA 公司近期一本颇为出色的作品，在足球游戏当中，应该是最好玩的一本。

控制法：游戏分单打和双打两种玩法，控制方法如下：

普通画面：球员方面，A 是传球或截球；B 是换人；十字钮是控制移动。球门方面，是不能控制的。

3D 画面：球员方面，A 是传球或截球，若在球门前按 A 钮，是射球；B 是劲射；十字钮控制移动。球门方面，A 是跳高，若配合方向钮使用，可飞身接球，B 是没有用途，十字钮亦是和刚才的用途一样。

玩法心得：我方球队有两队，即 EAGLE 和 SHARK，两队之中 SHARK 稍有威势，而电脑球队有五队：

BUFFALO：是最初接触的一队，实力不太强，只需要集中精力，便可轻易胜出。

STAR：是第二球队，但实力加强了许多，他们善于快攻，颇难对付，故要用人盯人的战术。若他们进攻时，球门一定要第一时间内走到禁区边拦网，否则必被对方射入球。当进攻至 30 画面时，己方应先在门前徘徊一番，将球门引至最左或最右方（要和你的方向相同），然后赶快射至相反方向，那么便可入球了。

FIRE：比 BUFFALO 队劲些，但比 STAR 队就弱一些，所

以，如战胜了 STAR 队，那么你定会有能力战胜他，对付他们的方法和 STAR 队完全一样。

POWER：比 STAR 强劲许多，善于快攻凌厉的传球，他们的传球会使你方后防空虚，所以切勿乱换人，而球门亦要出来拦球，但一定要及早出来，因为他们会很快射球的。当我们将球带至禁区两边线外，最好处于小禁区前，待球门来到我们那边时，立即将球射到反方向，但注意的是不要太近球门，否则便会射得太高或被球门接住。

BOWBER：是最后的一队，亦是最强的一队，他们的传球和速度都比 POWER 强得多，若球在他们的脚下，他们都有很高的机会入球，所以我们拦球时要小心，不但要快，且还要注意他们的跨形射球，故要小心地跳起接球。我们一边带着球，一边要避过对方球员的拦截，否则很容易被对方截去，那么便不堪设想了。在 3D 画面时，同样将球门引到我方尽头(即在小禁区边)，然后射进反方便可。若对方的球门很厉害，故我们只好用逼杀入球，先将对方的球门引至我方的相反方向，然后再将球带进球门，如果球门球员远离球门的话，这方法几乎是必成功的。

●“超人俱乐部”选音乐

选音乐：先要把游戏玩完，在完结画面完后，按控制器 Ⅱ A、B 钮，之后会有 80 支音乐，以供选择。

●“激突四驱”

神秘的竞技车：玩者只要在最后一关时故意使汽车爆炸，然后再选 CONTINUE。

重复 8 次或以上这个做法，你便会拥有两辆超级跑车，一架是 THUNDER. S. P，而另一架是 AVANT. E SP。以前者为佳，它的贴地性强，车身坚固，速度又高，是一架理想的竞技车。

●“总决战”设定难易度

设定此游戏难易度之方法非常简单，想玩容易版（EASY MODE）的话，就按住十字钮的下和 A 钮；再按 START，而想玩难度版（HARD MODE）的话，就按住十字钮上和 B 钮，再按 START。

●“功夫小子”接关法

节目分为四大层，每层有三小关。游戏内容为功夫小子与敌人打斗。该游戏攻略要点：一要善于利用跳起来踢腿进攻，及时获取增强能力的宝物；二要善于识别飞来的东西，因为有些可以用来增强体力的宝物就在其中；三要充分利用重拳及疾风灌耳的拳击，可以致敌死命。

该节目有一点秘技可供续关，待标题画面出现后，按住方向钮，再按开始钮，便可选关；续关为，在每大层第一关若死掉后，待标题画面出现时，按住 A、B 钮及方向钮上，再按开始钮，就可以从这层的第二关开始。

●“沙罗曼蛇 V”选 30 架法

按十字钮上、上、下、下，左右、左右、B、A 开始钮。

●"沙罗曼蛇V"选音乐法

同时按A、B、开始钮。

●"沙罗曼蛇V"选关法

按开始钮，再同时按选择钮，A。

●"B计划"击毁机器蜈蚣秘诀

"B计划"游戏中，最难对付的就是第九关中敌方首脑：机器蜈蚣。它的行动速度非常快，同时不断射出一束束密集子弹，弹雨铺天盖地而来，使你躲不及躲，防不胜防，很难招架，更是不用说发动进攻了。

既要保全自己，又要击败敌人，这就要讲究技巧了。

要战胜机器蜈蚣，必须掌握如下技法：

首先，你必须用最快的速度，不停地改变自己的位置，躲避机器蜈蚣射来的子弹。强雨虽然密集，但都有一定间隔距离，这就是你的生存空间，虽然你只能利用一瞬间，但连续的一瞬间，就可以为你赢得生存和进攻的机会。

机器蜈蚣的要害处、是它的头部。当它的头部一进入你的射击范围内，就要立即冲上去，对准头部近距离发射，如果你机会抓得准，动作神速，位置正确，即可一举击毁机器蜈蚣，立即结束战斗。

●"B计划"选武器法

"B计划"有大量武器，如何使用各种武器作战，战斗过程中如何替换武器，可以说是游戏成功的一个关键。

10 种机翼武器：

游戏的主人是一架宇宙战斗机，它由两部分组成：一部分是主机，配有火炮，是威力最小的一种武器，另一部分是可拆卸的机器，机翼载有武器，具有强大攻击力。机翼共有 10 种，分别载有 10 种武器，这 10 种机翼武器是：

CANNON（加农炮）：火力最猛，射速最快。

WIDE（多向炮）：可向左右两侧作前方多向发射炮弹。

MVLTI（排炮）：有 3 个炮管同时向前发射炮弹。

VAN（防卫炮）：可射击和防卫正前面 180°范围，射速很快，炮弹密集，但射程很短。

SIDE（三向炮）：可同时向正前方和左右两侧三个方向开炮。

ANTI（前后炮）：可同时向前后方发射炮弹。

HVMMER（铁球炮）：可向前方同时发射多个铁球炮，并有两只铁球炮围绕机身旋转，攻击左右两侧和后方的敌人，并保卫主机。

JUMP（穿甲弹）：炮弹发射后，可穿越障碍，在前方一定距离地方爆炸。

DYNA（攻击盾）：同时具备攻击敌人和保卫自己的作用。

FIRE（火焰炮）：可喷射火焰，射程虽不远，但火力猛烈。游戏开始后，出现机翼武器选择画面时，用方向钮的上方和下方来选择武器，选定后，按 A 钮，宇宙飞机即沿跑道向前滑行，在跑道尽头与选定的机翼合体，形成整机，飞向宇宙空间。

● "B计划"替换武器法

在游戏中，会从画面上方经常出现总部送来的新机翼。在大多数情况下，总部送来的新机翼武器却适合随后发生的战斗的需要，所以，你要及时地舍弃原有武器，替换新的武器。

首先，要开炮打掉新机翼上的两只运输火箭，否则，它会越飞越快，使你失去替换的机会。当它的运输火箭被打掉后，新机翼就会停止在画面上，这时，你就要舍弃旧机翼，方法是按B钮；旧机翼就会自动向两边分离掉落，然后向新机翼飞去，接上即可。

舍弃和替换机翼武器过程中，敌人的攻击仍在继续，所以要十分小心。特别是当你旧机翼刚舍弃，新机翼未替换之际，最危险。这时，有一个方法可供你应付紧急情况，这就是如果遇到敌人攻击，又无法躲避的时候，再按一下B钮，宇宙飞机会突然间缩小（实际上是下降）从敌人子弹下面钻过去，避开了攻击，但这个时间很短，宇宙飞机很快又会变回原大（实际上是上升），再按B键，就又会重复这个过程。

● "B计划"可变机翼

在游戏过程中，还会遇到一种可变机翼如菱形状，中间有上述几种机翼武器，其中一种的英文字母的第一个字母，开炮打它一下，它的字母就会变化一种。你可以根据战斗情况需要，选择一种适用武器，替换方法同上。

此外，除了上述介绍的10种基本武器之外，在游戏过程中还会出现一些形状古怪、威力强大的武器。

● “B计划”选关法

在标题画面出现时，同时按操纵器方向钮上方A钮，再同时按方向钮右方，A钮，再同时按方向钮下方，A钮，再同时按方向钮左方，A钮，再同时按方向钮右方，B钮，然后用方向钮上下方选关。

● “蓝色霹雳号”接关

同时按十字钮上，A、B，再按开始钮。

● “鬼屋”的3个秘道

第一个秘道：是当打完苍蝇魔以后，不要向右走，要走进变形室，它便会把你送到一个神秘地方，在这里可以取得水晶球。

第二个秘道：是在最后一关的开始，向右走到尽头，便会有一个地洞，跳下后应按左钮，这样便不会被巫师捉到，向右走便会有一道门，走入便能到另一神秘地方。

第三个秘道：是在一个神秘地方——金字塔的第二层，向右行到尽头，会有一道门，但不要入门，在画像侧边会有一道隐形门，按选择钮上，便可进入隐形门，这里边也可取得水晶球。

● “鬼屋”中增加能源

在最后一关时，会有一架汽水机出现。在这里按方向钮上方，便能喝到汽水，增加主人公的能源。

●“魁男塾”恢复能源

在第2关，往右边走，会遇到一棵大树，利用跳跃的方法，从最高的位置上去踢大树，你将意外地发现，有树叶一片一片飘落下来，然而更使你意外和惊喜的是，你原来已经很少的能量，现在又大大增加了。

●“魁男塾”巧妙攻击法

游戏开始后，往右边去，打倒第一个敌人后，马上就再回到左边，这样一来，敌人将一再从左边出现，你要守在左边位置上，用拳击或踢脚将敌人打倒。

●“战机P47”的战术

兴趣在飞机实战式的人很喜欢这个节目。该节目共分六大关，每关要花一些精力来应战敌方的大型飞机，同时又要慎防地面敌军的高射炮、导弹和坦克上的大炮，其中高射炮射击密集，很不容易闪避，所以，需先投炸弹炸毁高射炮阵地，在飞行中见到直升飞机时，不要飞过，若你在前面得分高，那么很可能会奖励给你一架飞机，协助你作战。

●“死灵战线”的路线

对于不畏难关的人，该节目定能激发他们的兴趣，因为这一游戏难度较高，许多地方呈现出十分费解的迷。游戏的基本内容，与一般节目大同小异，也是一面发掘宝物，一面获取武器同敌人进行战斗，整个游戏共有九关，每关皆有指定路线，按图所示数字，不可走错。

第一关：开始—5—1—4（与大头目决斗）—1；

第二关：4—1—4—3—1—2（与大头目决斗）—7—12—1—13—4—1；

第三关：3—9—10—1—3—1—10；

第四关：1—11—1—3—7—8—3—1—7—1—14—1—13—14；

第五关：1—4—3—3—1—14—3—13—7—4（与大头目决斗）—1—3—1—3—10—1—10—14—12—1—10—1—12（与大头目决斗）；

第六关：1—14—13—1—11—10—1—12—1—11—1；

第七关：10—11—13—1—14—1—12—10—12—1—13—12—1—12；

第八关：1—5—1—5—1—12—1—5（与大头目决斗）；

第九关：1—12（与大头目决斗）。

请注意：该节目必须依循上述路线前进，"12"是大迷宫，慢慢按方向钮，一点一点地向前，在获取宝物时，切记不可贪心，取满之后不要再取，否则全都会丧失干净！

●"魔界八大传"冲撞技巧

节目的内容属探索打斗型，攻击敌人时，不象一般的游戏中主人公总有武器可使，或是身手不凡，会武功拳术，这个节目的主人公如同莽汉遇敌是用身体去冲撞，但注意：冲撞也有技巧，用半边身子去撞，即能胜敌又可避免自己受伤，若用整个身子去撞，敌人虽被消灭，自己的生命值就会损失较多。此外，主人公在过桥时，会有不少敌兵突击，切记小心。

●“魔幻仙境Ⅲ”寻觅光剑法

“光剑”是传说中最利害的宝物。在前往大湖湖畔下方调查时，可以发现“银剑”取得银剑后，只要前往哈贝鲁塔的 3 楼，仔细寻找，便可以找到光剑。但是，假如事先没有取得银剑，是无法在哈贝鲁塔的 3 楼找到光剑的。

●“魔鬼战记”连射秘技

这是个射速游戏，用一般游戏玩，对于许多游戏者来说，已经很不过瘾了。所以，玩射击游戏时，最好配上一个具有连射功能的摇感器，但现在国内摇感器还不多，只能使用游戏机，有没有办法可以同样玩得很过瘾呢？有的，下面就向你介绍一种秘技，使你可以做到自动连射，所向无敌。

（1）打开电源后，就按住 B 钮不放手。

（2）按开始钮后，仍然按住 B 钮不放。

（3）游戏开始后，你将发现你已经自动变成速射。

●“魔境传说”接关次数增加法

该游戏原来只有三次固定的接关，但有一点秘技可以增加多次接关，即当游戏结束的画面出现时，按 A 钮和选择钮，再连按方向钮左，若手指动作敏捷快速，接关的次数就会增多，接关次数可在画面上显示。

●“魔境传说”攻关要点

本节目的内容，为古代一邪教教主横行霸道，利用异法将人变成怪物，有一青年高韩，不畏强暴，去刺杀邪教教主，

并救出女朋友芙蕾雅。整个游戏共分 6 关，攻关要点为：

尽量取地上宝物，可及时增加能量，提高挥动战斧威力及速度。

第一关的两头棕熊，先全力以赴地打击左边的一头；第二关要利用绳索躲避流石；第三关尽量多取宝物，对付飞眼球怪才有效；第五关进入迷宫，依此次序，A、B、C、D、E、I、J、K、L、M、N、O、P、Q、R、S 可走进最后一关，最后的大头目，走进他身体下，猛攻其脚部，便可杀死。

●“血狼战斗队”攻击计谋

该游戏的内容，为一面与敌人搏斗，一面解救俘虏，主角可以两个人中自由挑选，节目中有几点攻关计谋须注意：

(1) 要注意投手榴弹的角度，以免自伤。

(2) 在第一关对付敌方潜艇，要靠近后发射鱼雷才具破坏力。

(3) 第三关破坏桥梁时，要留意光头敌兵的放枪时间(枪口有提示)，以便乘虚而入。

(4) 攻击大头目，须尽量利用斜角放炮。

(5) 房间内的宝箱，有些有锁紧扣，可用力猛刺十余次便能打开，另有一选关法为：

当标题画面出现 PUSHRONVTTON 时，按 B，AABABBA 钮，然后以顺时针方向按方向钮。

●“大爆笑”无限接关法

该节目以日本卡通人物加藤和志村为主角，可自选一人代表自己来进行游戏，游戏中共有六关，可以无限续关，方

法是：标题画面出现时，即按A、B及开始钮。也可以选关，方法是：当第一关去到第四关，即第三小关升上去背景是夜晚时，跳到接近第一棵树前，有一块灰色横放的大石头，用脚踢石头的左边，当自己踩下去时，就可升上选关层，可自选二、三、四关。

●“奇幻战争”选关法

当标题画面出现时，同时按Ⅱ号操纵器的A、B钮和Ⅰ号操纵器A、B钮，开始钮即可（其中五个练习关，一个补习关，三个正关）。

●“快打旋风”输入密码技巧

该节目属打斗类型，如何寻找其中的超级秘技？首先，你要战败诸多对手，名列前10名，才有资格寻找超级秘技。当你打倒了前10名时，回到两虎对视的高分登录画面，你可以输入LK、AS、HU、SD四种密码中的任其一种，这四种密码具备四种不同的功能，输入方法是：当选择输入其中一种密码在标题画面时，在控制器上按住操纵钮左方、A和B钮，然后再按选择钮，例如，输入LK后，在标题画面出现，按住方向钮左方，A和B钮，再按选择钮，使具备了很容易使用波动拳和旋风腿迎战敌人的功能。

输入AS后，在标题画面时，按住方向钮左方，A和B钮，再按选择钮，便出现过关的画面，画面上共列出10关，供你选择。

输入HU后，在标题画面时，按住方向钮左方，A和B钮，再按选择钮，便可在原有的3台基础上增加4台，共有7台

使其具有 7 次生命。

输入 SD 后，在标题画面时，按住方向钮左方，A 和 B 钮，再按选择钮，LK、AS、HU 所具有的功能便全部有了。

●“快打旋风”的三大绝技

在这个游戏中，主人公必须与日本、美国、中国、英国、泰国这 5 个国家的各两名武术高手交手，胜负与否，关键在于主人公能否灵活而熟练地使用三大绝技，这三大绝技就是波动拳、开龙拳和龙拳旋风腿。现分别介绍如下：

波动拳：波动拳是主人公靠运用浑厚气功，发出波动光球，从而无须直接接触对手身体，而能使对手受到伤害。

使用波动拳的方法：依序按方向钮下方，右下方 45°、右方，在按最后右方的同时，按 A 钮。

开龙拳：开龙拳可冲天而起，是威力最强大的绝技。使用方法是：依序按方向钮的下方，右方，右下方 45°，在按最后的右下方 45°的同时，按 A 钮。

龙拳旋风腿：龙拳旋风腿可使主人公连续回旋踢腿。

使用方法：依序按方向钮的下方，左下方 45°，左方，再按 B 钮。

●“快打旋风”无敌攻关法

战斗时要连按开关钮，不管你的境况如何，敌人都无法攻击你，但是如此只能自卫，却无法胜敌，所以，必须同时连按 A 和 B 钮，就能及时打击敌人，在与最后的大头目决斗时按 B 钮，这样就能用脚将敌人踢倒获胜。

● “PC 龙魂”攻击罗普洛德弱点

在“PC 龙魂”第三关，罗普洛德会在丛林中出现，这是一个很难对付的敌人，不管怎样向他攻击，他都会死而复生，但是，有一种秘技可让他彻底灭亡，罗普洛德的致命弱点是在这一怪物的根部，以猛烈的火焰或火球去焚烧他，便可让他无法复活。

● “PC 龙魂”接关法

在标题画面时，先按住 B 钮再按 A 钮，然后按开始钮，主角在中途死亡后，就可以接关。

● “麦当劳世界”选关法

可照以下方法，在标题画面出现时，快速按下：

湖面世界：按 AB 右左，再按紧 B 钮，按方向钮上方。

森林世界：按 AB 右左、再按紧 AB 钮，按方向钮上方。

太空世界：按 AB 右左，再按选择钮，按方向钮上方。

沙漠绿洲世界：按 AB 右左，再按紧 A 钮和选择钮，按方向钮上方。

穴洞世界：按 AB 右左，再按紧 B 钮和选择钮，再按方向钮上方。

池塘世界：按 AB 右左，再按紧 AB 钮和选择钮、再按方向钮上方。

海港世界：按 AB 右左，再按方向钮右上方。

海洋世界：按 AB 右左，再按紧 A 钮，按方向钮右上方。

鬼域世界：按AB右左，再按紧B钮，按方向钮右上方。

黑森林世界：按AB右左，再按紧AB钮，按方向钮右上方。

堡垒世界：按AB右左，再按紧选择钮，按方向钮右上方。

●“深山太保”的宝物

音波砖：

直射音波砖：具有直射作用。

地行音波砖：可沿地面而行。

踏脚音波砖：可用来做踏脚石。

绕身音波砖：可绕着身体转。

无敌音波砖：可消灭画面所有敌人。

直线音波砖：具有直射作用。

恢复宝物：

饭团：可恢复一格能源。

汉堡包：可恢复二格能源。

●“深山太保”攻关诀窍

这是一个由同名卡通片转成的电视游戏，共有6关，现介绍其中若干攻关诀窍如下：

第一关：这关门很多，所以，正确走法很重要，应先进入第2道门，到另一画面后，经过两道门进入海的左边，又进入另一画面，用踏脚音波砖，做踏脚石绕过高墙走到尽头，就是一道门，入门后，就到了这关的敌方首脑处。

首脑是个袋状物，会发出一些波球，在地面上弹跳，你只要跳上袋状物外面的平台上，蹲下对着袋状物猛踢，即可打败它。

第二关：这一关分两段路，地面路和水底路。第一段地面路上，要小心提防穿游泳裤的人，他们会发炮攻击。在经过湖泊时，要小心湖中的鲨鱼，要待鲨鱼闭口时，再站上去，反之便会咬伤，落水死亡。当你站上去以后，鲨鱼就不会张口，所以不要紧张，要小心一个个慢慢跳过去。走到尽头段时“IN”字母地方，跳下去便可到达水底。这时要特别小心火山喷出来的石块，走到最后，就是龙宫，第2关敌方首脑所在地，这个首领形容不出是什么东西，它不停地转动身体左右走动，由快到慢，再由慢到快，当它快速行动时，要跳起来避开它，当它缓慢移动时，便立即在它们前面发动攻击，如果在它慢下来时不攻击它，它就会发射炮弹，最后一边使用绕身音波砖，一边打它。

第三关：跳过大间隙时，必须使用踏脚音波砖，在一些小间隙会不时有飞碟出现，上升到与你同一水平后，横冲过来，你很难打中它，要及时闪避，最后的首脑是一个坐在椅子上的人。他会以波浪形式移动，还会发射炮弹。对付他，必须在低处移动时，立即用绕身音波砖，同时对他猛打，就可将它击败。

第四关：这一关是厨房大战，敌人都与厨房有关，如突然跳出来的火，从小洞中出来的蟑螂，从上而下地冲来的碗，还有从上落到地上变成宝物的叉，这一关的首脑也很特别，他会和你斗智、斗快、斗法。斗法是在一个碗内，不规则的出现一种红色的东西和一个温度计，你和他都出手拿，拿到前

者得1分，拿到后者扣一分，限时60秒，谁分高谁获胜。这里有一个必胜斗法，即是猛按A钮（或用连射），这样首脑便没有机会拿到东西，而你起码可获得20分，胜利绝对属于你。

第五关：在这一关中，飞鸟是个强敌，它会绕圈攻击你，而你要打倒它则很困难。必须用直射音波砖或绕身音波砖，才能打败它。

这一关的首脑是个铁甲人，他一举手便会发炮。要跳起躲避炮弹，并利用发炮空档发炮攻击。如果你的能源充足，则可以不顾一切，走上前去，用拳猛打。

第六关：进入鬼屋要从最右边的门入。屋内是魔鬼，你仍要用绕身音波砖来攻击它。但要注意，当魔鬼飞起将要落地时，你要跳起，否则会被扣能源值。

●"圣魔术师"的宝物与武器

"圣魔术师"是魔怪游戏，现介绍其中武器与宝物如下：

双线火球：可对付一些较高的敌人。

凝固气：可凝固一些小角色的行动和溶岩。

水晶波动炮：攻击力较强，可穿破墙壁，对付较远的敌人。

旋转光轮：可对付身边的敌人。

大地震：对于某些敌人具有较强攻击力。

魔戒：可击破坏石头。

魔靴：可使自己跳高几倍。

魔杖：可减低使用法术时的能源消耗。

魔披风：可减低受伤程度。

魔翼：增加法术能源。

红心：增加半格能源。

蓝珠：增加魔术能量。

红瓶：可使能源值满格。

盐瓶：可使法术能源值满格。

公仔：可增加一次游戏机会。

●“圣魔术师”攻关诀窍

该游戏是一人玩，共分 6 关，各关攻关诀窍如下：

第一关：这关难度不大，首脑是 1 只大头怪物，只要小心它喷出的火球便可。这关的宝物是魔戒和凝固气。

第二关：这关难度亦不大，首脑是一棵吐血的食人树，只要站在有大石的地方向左第二格狂奔，即可过关。这一关的宝物是水晶波动炮。

第三关：要小心地上出现的弹跳怪客，打不死的萤火虫，不断放出小鱼的食人鱼，不断射弹的无头鱼，可用凝固气封闭弹跳怪客和萤火虫的行动，用双线火球攻击食人鱼，而对无头鱼，只好沉着应战了。这一关的首脑是草丛中的海鱼，一共有 2 条，只要用水晶波动炮击中 2～4 次，便可将其打死。这关的宝物是魔靴和旋转光轮。

第四关：这一关难度开始增加，注意这几个地方：上楼后会遇到火球攻击，注意不要打掉第一串火球，待跳过四条柱后，它不会攻击你那时再打掉它。这样就可以免跌下悬岩。进入房间后，有两条路：一条直上，一条直下，应先直上，取得宝物后，再直下去。如果你的能源将尽，则最好多上下几

次，因上去后，里面有些石头给你击破的击破后，就会获得能源补充和宝物，道上机械木乃伊，用普通炮打即可，千万别让身体碰到它，因为碰一下就会少掉三格能源。打死之后，会有龙头出现，吃了龙头，便能变成龙在天上飞，飞上天后，将遇到火球，打掉火球后，可获蓝瓶，补充全部能源，进入大房间后，按一下选择钮，便可变回人形。这关的首脑是一条3只眼的旋转柱，会上下移动，并不断从3只眼中放出飞弹，而你的立足处有四条浮动的石，但千万不可性急，否则会失足跌下悬岩。你只要用旋转光轮对付它即可。这一关的宝物是魔杖和大地震。

第五关：这关的首脑是变形骷髅，非常难缠，攻击方法：是站在最右或最左边的缺口，用旋转光轮攻击，千万别用大地震，因为毫无用处。这关的宝物是魔披风。

第六关：一开始有两条路选择：一条是上路，一条是下路。上路较前短，但一定要打败下路门前的机械甲虫，然后变成飞龙去上层的路，下路路程不远，但有许多魔翼，或以增加你的法术，上下路都是互通的。前行不远，会见到一些机械脸在墙上猛发射子弹，只要用水晶波动炮，就可以将它们打掉。再前行不久，就会遇到许多机械甲虫，不要与它们正面冲突，因为还有其它小敌人攻击你，你只先把小敌人对付掉以后，再跳过大甲虫，就可以了。这关的首脑是1只五爪脑细胞，最好以水晶波动炮和大地震配合使用，在最左或最右发动攻击与五爪脑细胞继续空战。它的弱点是中间的球形物体，打败它后，它便会分开成两只飞龙。整个游戏亦告结束。

●“沙罗曼蛇Ⅱ”增强攻击力法

开始游戏时，按开始钮静候一下，再按操纵钮的上、上、下、下，左、右、左，右、B、A，然后再按开始钮。

这样可使你迅速装备2个飞弹，大大提高攻击力。

●“沙罗曼蛇Ⅱ”无限增值法

在首领出现之前，要先得到4个火球，当摩艾画面的最后首领出现时，不要将其打倒，马上用一条胶布把控制板上的A、B钮按下粘牢，就可以无限增值。

●“沙罗曼蛇Ⅱ”选30架法

当标题画面出现时，依顺序按方向钮的上、上、下、下、左右、左右、B和A钮，开始钮，飞机就可变为30架。

●“沙罗曼蛇Ⅱ”选音乐法

标题画面出现时，同时按A钮和B钮，再按开始钮，就可出现音乐选择画面。

●“沙罗曼蛇Ⅱ”选关法

先按开始钮，再同时按选择钮A。

●“沙罗曼蛇Ⅱ”接关法

在游戏结束时，立即按下、上、B、A、B、A、B、A、B、A。

●"脱狱 I"选 20 人法

标题画面出现时，顺序按 A、B、B、上、上、下、左然后按开始钮。

●"脱狱 I"选 30 人法

选按右、左、下，上、A、B 再按开始钮。

●"脱狱 I"选音乐法

按 A、B 不放，再按开始钮。

●"脱狱 I"接关法

按住选择钮的同时，再按开始钮。

●"脱狱 I"选关法

2 关：A、B、B、A、A。3 关：A、B、B、A、A、A，以后类推。

●"激龟忍者 I"

该游戏分两种形式进行，一是在地上，一是在地下。地上操纵方法：十字钮控制主人公方向，B 钮是攻击，第三关若驾驶战车，A 钮是发射子弹，B 钮是发射子弹。地下操纵法：十字钮左右是移动，上是上楼，下是下楼或蹲下，A 是跳，B 是攻击，选择是使用特别武器，开始钮是暂停，暂停后可任意，四位主人公。

第一关：碰到小猪，可轻易打倒，一出洞第一间屋，出

入可吃薄饼走能源加满出来后有两个入口，下面入口无用，上面入口可到达首脑处，首脑是头犀牛，用棍棒从右上角猛挥，便可把它打倒。

第二关：开始入门后，有三层，一层没什么，二层有半个薄饼，四层有整个薄饼，最后有个缺口，千万不可落下，否则要再爬一次，上到顶后有个缺口，可落下水中，在水中需在限定时间内将8个炸弹拆掉，便可过关。

第三关：先入A处3次，可补充失去的能源，拿飞弹前有个缺口，一定要直行不用跳（此后还有这种缺口，过的方法一样），跟着在入口处尽量拿取气合炮弹，最好取到60～80颗，G入口处可救回死去的龟忍者，J入口处有一条水道，跑过后入K处，便可与首脑决战，首脑是忍者龟，一定要令其失去能源，才能打倒它，之后会出现机械忍者，用气合炮弹可轻易打倒。

第四关：每一间屋，每一个洞，一入便有号码，最短的路程是这样一条路线，01→02→03→06→08→09→12→15—16→C，此洞不可通，但有薄饼，出入可加满能源→17（有一处必须直落，否则只有一死）→18。到了18就是与首脑决战了，首脑是只机械鸟，只要在中间处用棍棒向上猛挥，便可将其打死。

第五关：此间只有2间屋，3个洞。2间屋只有薄饼和气合炮弹，3个洞的最后；都有一道门，均可达到首脑处，但每一次都不一定会到达首脑处，会调乱，看你运气如何。首脑是有眼的战车，先要登上车，打破两个炮台（用气合炮弹），然后用棍棒向上猛打它的眼，就可以打败它。

第六关：开始直行第一个分叉路口是可上可下，应是上，

再没路行，一直向左行，有一处有个炮台挡道，而后面还有路，但一定要过，因为有薄饼，所以暂时不应落入缺口，再继续前行会有面具，拿到后，立即走到门口，入门后会有很多太空人，不用怕，用气合炮弹对付它们，再往上和往左便来到首脑处，首脑会由上而下来，用气合炮可轻易打倒它，如果没有气合炮，应待首脑停下后，再次发动攻击，接着跳起，否则会被它开枪打中，重复上述方法便可最后胜利。

●“ED 船长”

该游戏共 7 关，各首脑攻击诀窍如下：

第一关：首脑是一个火状的庞然大物，它不停地发射子弹，你只要站在它的正下方最低处，小心避开它射来的子弹，然后向它的正面发动猛攻即可，但不要使用槌。

第二关：首脑是个骷髅怪体，有 8 个球状物环绕它，而它只会移动，所以你只要摸清它的行走路线，小心不让它碰到你即可，碰到了就会被减少能源，有机会向骷髅发射即可打掉它。

第三关：首脑是一个吉它手，是各类首脑中最大的一个，也是最厉害的一个。你要站在画面最下方的中间，猛按 A、B 钮，就可以把它消灭。

第四关：首脑是个蝙蝠怪，它的两旁会不停走出许多小蝙蝠，你要小心不被小蝙蝠碰到，站在最下方对准蝙蝠怪头部，猛按 A、B 钮，就可以将它消灭。

第五关：首脑是由一堆骷髅头骨组成的生命体，它会不停发出小红球追踪你，亦会不时发射排炮，你必须击毁小红球，并躲避排炮，因为你发射的子弹不能击毁这些排炮，然

后抓住机会向首脑的中央部位攻击便可。

第六关：首脑是一个大骷髅头。它有两只触手，会不停追赶着主人公。对付它的方法是：先走到画面的上方，引导两只触手移向上，然后立刻快速下移向骷髅头发动攻击。当触手追踪下移时，你又再走往上方，如此反复几次，就可把首脑打掉。

第七关：首脑是1个女魔头，会发出两个小水晶球，用很快速度在画面上撞来撞去，很难躲避，所以，必须当机立断，用最快的速度猛攻女魔头的头部。女魔头被消灭后，可把最后一把锁打开，然后你就会到一个星球去。一进入星球，另一个首脑又出现了，它是一只由龙驾驶的大飞船，飞船上有两个发射器，不时向主人公攻击，飞船前端有两个炮管，也会发射炮弹，不过，这些炮弹是可以击毁的，只要将所有的炮弹击毁，并小心避开发射器射出的子弹，然后再向控制飞船的龙发动猛烈攻击，就可以将这个首脑打掉。将飞龙船打掉后，就要寻找正确密码开门，将有2分钟时间给你寻找密码，足够你碰撞密码，当你正确输入密码后便可入门，入门后会有最后决战。最后的决战是什么？这个答案留给你自己去解开吧！

● "紧急追捕令"

这是1989年出版的跑车游戏，是从街属大型电子游戏机上移转过来，游戏方式是驾车追凶，追上贼车即撞其车尾。游戏重要点：

受获报告，追赶贼车，只有60秒的时间给你，你必须在60秒之内见到贼车，否则就会无功而退，途中与其它车撞上，

也会浪费你的时间，见到贼车后你又可以获得75秒的时间，你必须在这个时间之内追下贼车，并将其撞翻，但是，假如你与其它车相撞两次以上，你的时间就不够用了。车速的快慢，既受时间约束，又受燃料约束，要时时看着画面上方的燃料横格，来调整自己的车速，时间已不多，燃料尚充足时可开快车，以争取时间。

●“王中王”最后的人像

在这个游戏中，最后打败金星，就结束了游戏。

如果你的游戏水平是第一流的，那么，打败金星后，还会有女神出现，贿赂你平安与荣耀。最多也就到此为止了。但是，你如果略有耐心，你仍然可以期待还会有点什么出现，是的，还有一个最后的秘密人像，当女神像出现时，立即把手上的操纵器放下千万别去触摸，然后，静待20分钟之后，当画面突然出现“PRESENTFORYOU”的字母时，接着就会出现独眼龙政宗的画像，如此大约5分钟再交换队员，再度击倒敌人，这样就可以轻松达到最高等级。

●“半热英雄”选音乐法

标题画面时，同时按操纵器的A钮和B钮，然后，两根手指轮流操作，放开B钮，再按B钮，放开A钮，再按A钮，放开B钮，再按B钮，放开A钮，再按右方，放开B钮，再按右方。然后用方向钮上下来选曲，用左右钮来选择效果音响。

● "半热英雄"调遣怪物法

地图画面时，同时按操纵的 A 和 B 钮，然后两根手指轮流操作，放开 B 钮，再按 B 钮；放开 A 钮，再按 A 钮；放开 B 钮，再按 B 钮，按住上方，放开 B 钮，按住上方。这样，就会有怪物出来去攻打敌兵。

● "半热英雄"自动演示法

地图画面时，同时按住操纵器的 A 钮和 B 钮，然后，用两根指轮流操纵：放开 B 钮，再按 B 钮，放开 A 钮，再按 A 钮，放开 B 钮，再按 B 钮，放开 A 钮，按住左方，放开 B 钮，按住左方。这样就可以看到自动操纵的战斗表演。

● "桃太郎列车"金钱增加法

地图画面出现前，先按方向钮任何一方，然后等待地图画面出现。就可以增加金钱。

● "桃太郎列车"自动演示法

在第一个特定画面出现时，按住选择钮，再按 A 钮，就会变成自动游戏。

● "桃太郎列车"加速法

列车加速太慢，会使你不耐，如果按这个加法，就可使列车变成特快列车。

列车移动时，按住开始钮，再按方向钮来移动列车。这样你的列车就飞快移动。"桃太郎列车"选地图画面出现时，

按住 A 钮和 B 钮，再以方向钮来移动，就可以快速浏览整个游戏地图。

●"洛克人Ⅱ"快速滑落法

这个游戏有多次下楼梯的画面，一踪一踪的下，令人不耐烦，这里介绍一个可使你快速滑落下楼梯的方法：开始下楼梯时，按开始钮暂停，然后再按开始钮解除暂停，这样用不着按方向钮洛克人就会突然滑落便捷而轻松。但是，如果下方有敌人，就要注意了。

●"洛克人Ⅱ"护身法

第四关敌方首脑是个厉害的家伙，会高速发射粉红色子弹，一定要躲过这样的子弹，这里提供一个方法，这个方法使你不必担心子弹的伤害。这个方法是：在这方发射子弹时连续按开始钮，这样子弹通过后，他也毫无损伤。

这个方法反复操作，就可以顺利过关，其它敌人的子弹攻击，你也可以用这个方法试试看。

●"洛克人Ⅱ"武器表

在这个游戏中，正确使用武器十分重要。

正确的使用武器的方法，就是针对不同的敌人的不同弱点，使用不同的武器，如果错误地使用武器，反而会增加敌人的体力，有害无益。

这里，提供一个武器使用调查结果表，表中数值大的武器，说明攻击力强，数值小的武器说明攻击力弱，有"X"号的武器不可错用。

名称/武器：PHAWBQFMC

HEATMAN：2×206201X

AIRMAN：220802000

WOODMAN：114×00022

BUBBLEMAN：1000×2042

QVICKMAN：2220007404

FLASHMAN：220020×42

METALMAN：1100040140

CLASHMAN：1110011000

●“恶魔城”

（1）故事梗概

和平的边远小国——托拉巴尼亚。

在一个笼罩着阴云的夜晚，一群邪教徒偷偷地举行着诅咒的仪式。突然间，一道闪光，接着一声巨响，那个100年前被英雄克利斯·贝蒙消灭的吸血鬼复活了！

吸血鬼利用它强大的魔力，让5个怪物复活，传说中象恶梦一般的情景又出现了……

谁来拯救人们消灭魔鬼？除了克利斯·贝蒙家族的青年西蒙之外，再也找不出第二个人了。

现在，你就是西蒙，请接过受过洗礼的皮鞭，去消灭吸血鬼吧！

（2）基本方法

这是一个单人游戏的节目。

该卡一共六关（6个区域，18个阶段，每个区域都是3个阶段）。西蒙在消灭敌人的同时，也能得到各种各样的宝物，

为了便于游戏，特列“宝物一览表”如下：

在怀表、短剑、斧头、圣水、十字架这5种宝物中，最后得到的在窗里表示。使用宝物时，需连按上，同时按B键。

怀　表	冻结一部分敌人的动作	3连射	3发连射
短　剑	直线飞行，威力较小	连　射	2发连射
斧　头	可攻击飞行之敌	大　心	相当5个心珠
圣　水	可燃烧，以火包围敌人	鸡　腿	恢复体力
十字架	直线飞行，可回收	宝　箱	得2000分
心　珠	取宝之必需	皇　冠	得2000分
圣　链	瞬间灭敌，威力超群	莫　艾	得2000分
透明药	一段时间内无敌	加　命	
铁　链	加强、加长鞭子	发光钱袋	得2000分
钱　袋	得分	魔力球	吸收并封闭敌头目之魔力

第一关：肩负使命的西蒙前往恶魔城，这是一座被恶魔统治的黑暗之城。西蒙要消灭众多敌手，才能继续前进。每消灭一个敌手，可得不同的分数。蝙蝠、黑豹、僵尸、半雪人等将先后出场。吸血蝙蝠，这是第一关的头目，会在西蒙的头上飞行，突然以极快的动作发起攻击，若单使用鞭子制服它，很困难，最好使用怀表。西蒙也可以采用反跳法击败它，操纵方法是将十字键向行进反方向与A键同时按，再按B键，就会在空中向后飞行，用鞭子攻击，消灭它可得3000分。

第一关：有许多莹烛，其中隐藏着各种宝物，不断用鞭子抽打，然后迅速将宝物拿下。当然，也不能过贪，这会分

散西蒙的精力。每关结束时，剩余的时间和心都能换成分数，每个心换 100 分，时间每单位换 10 分，到下个阶段或在中途死亡，心会从 5 开始。

第二关：通过活动天花板，要注意它们会突然降下，要马上蹲下。这里有取得分数和心的绝好机会：①上下楼梯时，移动画面，失去的莹烛回复原状后，可反复击打得分。②十字架、斧头、圣水，这三种宝物中的任何一种，在攻击 2 个以上敌人时，可获得奖励分数：一次击败 2 个敌人可得 1000 分，击败 3 个可得 2000 分，击败 4 个可得 4000 分，击败 5 个以上，则可得到 7000 分的高分数。此关的敌人头目叫美迪莎，平时是石像模样，一旦西蒙来到，它的脑袋就会藏起来，头发都变成一条条毒蛇，不断向西蒙发起攻击，消灭它可得 3000 分。

第三关：美迪莎会在通道上蛇形飞来，这个只有头部的敌人，每消灭 1 只头得 200 分。乌鸦朝西蒙冲来，不容易判断出它的动态，消灭它可得 200 分。阿玛动作虽然慢，却无法一下就把它打死，消灭它可得 400 分。驼背人，是死缠住西蒙的讨厌鬼，动作相当快，消灭它得 500 分。幽灵是穷追不舍的敌人，在它被抓住之前，一定要先下手为强，消灭它得 300 分。这一关的头目是木乃伊人，有时是双胞胎，虽然动作迟缓，却会从两侧夹攻，这时怀表也不起作用了，最好是用十字架，连续进攻，消灭它得 3000 分。

第四关：骨柱是两张上下相叠的脸，会连续发射火弹，由于这家伙是由坚硬的骨柱所构成的，所以，无法立即将其击毙，消灭后得 400 分。大鹫虽然不会直接攻击，但因为它能不断带来驼背人攻击，也不可轻视，消灭得 300 分。白龙是

一个由白骨所构成的龙头，扭动长长的颈项喷出火弹，消灭它的方法最好到它的后面去攻击，消灭得 1000 分。这里的头目名叫法朗哥，它摇摇晃晃地走来，能充分操纵部下，策动部下发动火弹袭击。它肩上的驼背人与它的动作截然不同，一慢一快，这里使用斧头是必不可少的，消灭后得 5000 分。

第五关：白色骷髅是一个会对你扔骨头的敌人，要在近距离内用鞭子消灭它，得 300 分。红色骷髅能再次复活，但不必与它纠缠，趁它未复活前，赶快跑掉。阿克斯·阿玛，身披坚固的盔甲，使一把能飞回去的斧头，消灭它得 500 分。该关的头目死神，会在空中漂浮着飞行，朝西蒙的周围发射镰刀，相当难对付，消灭它得 7000 分。

第六关：终于要同吸血鬼决一死战了。吸血鬼在西蒙左右忽隐忽现，并不断发射火弹，当它刚一出现的时候，是游击的绝好机会。待它到了约二块砖的距离时，要跳起来用鞭子打它的头部（西蒙的鞭子也可以将火弹打掉）。吸血鬼的要害是头部，如果击打别处，它一点也不会受到伤害。需保存体力，耐心地等待攻击的机会。终于，吸血鬼的头被西蒙打掉了……

忽然，意想不到的事发生了，神父一样的吸血鬼刚刚死去，随着一声恐怖的声响，跳出一个獠牙利爪的怪物，呼啸着向西蒙冲来。你可千万不要怕，其实这才是真正的吸血鬼！消灭它必不可少的是圣水。取得圣水的方法，是将最里面蜡烛打灭，然后马上去拿。当吸血鬼跳起时，注意千万不要被它踩扁，要用圣水和皮鞭不断地进攻吸血鬼的头部，消灭它可得 50000 分。啊！终于成功了，这是经过不懈努力、生死搏斗后，取得的胜利。

● “人间兵器”故事梗概

当今世界动荡不安，恐怖活动在世界各地均有发生。联合国反恐怖中心获悉最新绝密情报，在南美洲大陆有七个国家的三 K 党势力非常强大，他们极力推崇希特勒的纳粹主义，在世界各地制造暴力和恐怖活动，联合国派驻七国的情报机构也都被三 K 党党徒破坏瓦解，情报人员全部被秘密关押。情况万分危急，急需援救。为此，人称反恐怖专家的高级特工卡尔上校，受到反恐怖中心负责人索亚德将军的紧急召见，令其迅速前往营救，并捣毁三 K 党巢穴。游戏开始，卡尔乘飞机前往南美洲。

此卡供单人游戏。并分简单、普通、复杂三种难度。可在主题画面时按选择按钮进行选择，A 键为跳跃，B 键为射击。游戏共分为 8 局，每局又分为两个阶段场景。游戏开始时，只有 3 次游戏机会，积分至 2 万、5 万时，可分别增加 1 次游戏机会。一次游戏会有两次生命（与敌相撞失去一命，而遭枪击则重新开始）。游戏者可使用两种武器：手枪和机枪。但弹药数量有限，因此，游戏时不要轻易浪费弹药。每局游戏中画面上有暗门出现，有的门内关押着被俘人员。手榴弹是每局用来炸开局尾堡垒的，因此必须取得，方能过关。进门方法为，按十字按键上。若想隐藏在内，按十字按键上下动即可。游戏结束后，选择 CONTINUE，可继续接关游戏，但只有 3 次机会。若选择 END，游戏则从第一局重新开始。游戏每局必须在有效时间 200 内完成，如果超时，则丧失 1 次游戏机会。

● “人间兵器”基本打法

第一局：山林地带（P国）

这局由于地形较复杂，要注意跃高时按键的使用方法。上跃时同时按A键和十字按键即可，但不能同时开枪。这里的敌人有三种：着灰衣者，可一枪击毙；着蓝衣者，可一枪击毙；着蓝衣者需两枪方能消灭；着粉衣者持枪，一枪也可击毙。来到瀑布前，不要再向前进，按A键跳跃向上至最高处，可进入第二阶段。过河时，需提防突然从水中跃出的水鬼，亦要注意岩洞中隐藏的敌人，并找到内线特工取得手榴弹。至局尾时，着黄衣的敌军带有枪支，两枪方能将其击毙。

第二局：货场内（N国）

在跳到集装箱上时，要防备货箱后突然射击的敌枪手，应争取在他们未开枪之前将其击毙，即可进入第二阶段。此时应来到最高处，在某一门内藏有加时器，取得可将游戏时间增加至240，但一定要注意敌军抛下的铁蒺藜。局尾将有一批狡猾的敌军藏在货箱后袭击卡尔，把握时机将他们消灭，即可过关。

第三局：林内古堡（D国）

躲在掩体后的敌军不时施放冷枪，必须在其站起开枪的刹那间将其消灭。进入古堡内部，身穿绿色军装的敌军会从空中不断落下，应待其刚落下即消灭之。城墙下的弹簧可有效利用，再取得藏在某门内的加血瓶。城墙缺口处敌军扔出的炸弹非常突然，应及时躲避。进入第二阶段后，林中隐藏的三K党敢死队会疯狂地向卡尔进攻，需用机枪连续射击，方可消灭。最后，消灭敢死队和他们指挥的猛禽（最难对

付），即可过关。

第四关：古城（M 国）

本局需注意隐藏在石碑后的敌军，不要浪费弹药射击，应避其前进。进入城内通道后，要防备石碑突然喷火。有的石碑还会活动，不可被其撞上。进入第二阶段后，隐藏在窗内的敌军非常不易对付，必须掌握好时机和距离，跳起齐开枪方能消灭。通过城外的废墟时，千万不可恋战，可开枪急速前进，就可取得胜利。

第五关：监狱（N 国）

此局难度较大，射过看守监狱的敌军，进入监狱内部，必须越过狱中的暗河。然后，在化妆成囚犯的敌军未发现卡尔之前，尽快前进。进入下一阶段，空中会有化学毒液不断落下（沾上即死）。必须仔细观察其下落规律，乘其间隙时快速通过。再射过毒气筒，消灭一批敌军狙击手后，找到手榴弹，即可过关。

第六关：电梯间内（C 国）

上电梯的方法很简单，进入后按十字按键上即可，下来时按十字键下。本局的难点是通过电网，必须掌握时机，把握规律，方能通过。进入迷宫，需准确判断，找到手榴弹和加血器，躲过冷枪手的射击，即可过关。

第七关：工厂（R 国）

本局的关键是掌握走传送带的方法，传送带之间的毒刺是致命的，千万不要碰上。消灭掩体后的敌军，即可进入下一阶段。此处需躲避不停运动的压力机前进，再通过几组传送带，避过空中落下的角钢，将守卫着出口的敌军狙击手击毙（非常不易对付），即可过关。

第八关：三 K 党总部（X 国）

进入本局，必须先将弹药准备充足。消灭穿黑衣的敌军后，前面窗户内还隐藏着三个敌军狙击手，必须想法将第二个狙击手先击毙，这是通过此处的关键。进入敌军总部后，林中的女神像头部均安装定时炸弹，需大胆谨慎，把握时机，再向前敌军会突然从各处出现。进入大门的刹那间，凶猛的老魔会从天而降，扑向卡尔，应将其消灭。进入门内，即会见到三 K 党的总首领博卡萨（原纳粹分子），不要认为此时战斗就要结束了。你会发现他是所有敌人中最凶狠的一个，必须竭尽全力将其消灭，方能取得最后的胜利。

此卡形象逼真，情节复杂，对游戏的手法要求较高，适合于大龄儿童和青年电子游戏爱好者玩耍。

选关：按选择键将箭头调至 PASSWDRD 栏，再用十字键将六位数字密码输入，第三关：040471；第七关：081620；此卡可接关 3 次。

●“龙之子”

节目故事以卡通人物小飞龙为主角。整个游戏共有四关。若打败四大头目，就可以到达总关，总关又有一大头目，与他决斗的方法是：在第一关要领取绿色的 P 补丸，然后自杀，连续 4～5 次，就可将生命值的容量线拉长，直到可购买生命力时，一买就可满值。另，沿途多多收集金钱，也可买回生命值。但须注意每种宝物都有时间限制，超过时间则无用。

●“叮当迷宫大作战”

游戏以主角小叮当收集豆沙饼为主，收集完每层的豆沙

饼后，便可以取得钥匙开门过关。每关有低、中、高三个级数，可以用密码进行选关。每关会有各种各样的敌人向小叮当进攻，对付的方法是：掘洞让敌人陷落，或取死光枪、摇摇、迟钝剂等武器御敌。掘洞用B钮，敌人跌落进洞后，再按B钮，可将之杀死，杀死越多，奖金越高。

●“食鬼天地”

游戏内容为一冒险故事。该节目有一秘技可供听音乐及选关，方法是：在标题画面出现时，按A和B钮不放，然后再按开始钮，待出现介绍画面后，再同样按A和B钮不放，随后按开始钮，就可以听音乐。若在介绍画面上选择SKIPON栏，再按开始钮，然后按方向钮，就可以选关。

●“异形波子机”不死法

此节目有一不死的秘技，方法是：见无法救球时，便按开始钮，使之暂停，然后按选择钮，就出现积分表，再不停地按选择钮，就会不停地显示交替的机画及分数画面，而球则利用这点时间慢慢下掉，当球掉到高低边缘消失了，立即按开始钮，球就会又从上往下掉落。

●“桃太郎电气火车”金钱携带法

当标题画面出现时，同时将选择钮和开始钮按住，然后按方向钮上，所带金钱为2亿元；下，为1000万元；左，为5000万元；右，为1亿元。

● “桃太郎电气火车”离席法

在游戏中，如果不得不离开一会儿，那么请按住选择钮，再按A钮，就可以离开了。离开后，电脑会自动代替你玩游戏。

● “武装刑警”续关与制敌法

这是一个变形超人式游戏，主角是一位外星球的武警。当他得知有一伙坏蛋侵略地球时，挺身而出，前来保卫地球不受侵犯。整个游戏分为六大关，如城市、公园、码头、森林等处。可续关两次，方法是：开机后按住A、B钮及方向钮下，然后按开始钮。游戏中按B钮时，武警可出现旋风脚制敌，但须敌人接近时，才好使用；看见敌方飞来的宝物，可打破后获取，从而为自己换取新的武器。

● “PC猿人”

该节目的主角是一个活泼可爱、表情生动的大猩猩。整个游戏分为五关，每关皆设有大头目。对付第一关和最后一关的大头目时，要跳上它的头部进行攻击；若攻击头以下部分，则完全无用处。在第一关第三层，大猩猩从水中冒出来后，要设法走进一条横路，便可获得一宝物；在大头目出现之前，若找到一个怪物大嘴，千万不要进入，而是跳到它右面的一堆石头的最上面一块，便可奖给1个宝物，但须小心，水中行走特别困难。此外，一路摘取生果，多多益善，可以补充生命值。

●“城市猎人”

此游戏与“鲁邦三世”节目相似，场景构图与“忍”节目也有点接近。内容是主人公孟波，与敌人枪战，每关均可以得到火箭筒、镭射枪、飞弹炮等武器，武器用途各异，威力不等，子弹不限，按选择钮来选择各种武器。要注意：第一关，有很多房间，须每间都看一看，而要进入，就要用钥匙或卡片；第二关，要小心野兽袭击；第三关，要利用水管。

●“宇宙刑警”

游戏开始时，便把主角加利邦送到电梯中，然后让他乘电梯下降，到底后，马上又乘电梯上升，当他的头顶到上面画面的一瞬间，立即按方向钮下，加利邦便会在空中漫步。如果加利邦受伤时，立即改变画面，他就会马上康复。如果当他乘电梯往上，头顶到上面的画面的一瞬间，立即按方向钮下和 A 钮，便可以迅速过关，见到结局。

●“飞龙拳Ⅱ”大钩拳加力法

如果选择的是普通拳击手，而要他的下钩拳发挥出强大的力量。那么，用 VS 模式，选择术“后开始比赛”，然后按方向钮上、A 和 B 钮。这样，一拳便可以把对手击倒在地。

●“太空狗”接关法

当游戏出现结束的画面时，按控制器方向钮的下、下、上、上，得分虽然是零，但可以从死掉的这一关继续往下玩，不

必从头开始。

●“太空狗”选关法

当标题画面出现时，依顺序按方向钮的右、左、下、上，就会出现选择乐曲图表，为 1—7 项，从中可以选关。

●“机械战警”接关法

这是以美国同名电影为题材编制的节目。游戏难度较大，但一般只能接关 2 次。多次接关的方法是：当第二次接关，游戏又结束时，不要按任何钮，让其自然回到标题画面，然后选择“CO—NT INUE”栏，开始后按 B、A 钮，即可继续接关。

●“超惑星战记”连续获宝法

在有竖梯的地方取得宝物后，先到外面去，再进行里面，如此，又可获得刚才取得的宝物，反复多次，可以得到许多宝物。如果取得的是发射类的宝物，子弹的威力便会增强到最大。

●“超惑星记战”手榴弹炸首领法

当第二关的首领出现时，把手榴弹投入它的要害——嘴中，然后按开始钮，使之暂停。暂停时，画面不动，但可听见首领受伤后的惨叫，随后按开始钮、手榴弹立即会炸死首领。这一技法，对付第二、四、七关的首领均有效。

●"卡伊冒险"跳关的宝物

拿到各关的宝物，库克斯就会出现，如此便能在某一关中跳关。若能跳关，只要走十关，就能达到最后的第六十关。几个关中的宝物取法：

第一关：宝物放在出口右上方的宝箱中。

第八关：宝物放在出口下方的宝箱中，要小心巴特。

第十一关：取宝物时，要多注意沙拉曼达袭击。

第十九关：宝物在左上方宝箱中，取时要飞越芙拉巴。

第二十八关：须跟随下方沙拉曼达的火焰。去拿取位于右边的宝物。

第三十七关：要躲开兰德阿丁，才能取最下面的宝物。

第四十七关：右上方的宝物是做跳关之用。

第五十一关：右上方的宝箱是假的，右下方的才是跳关的宝箱。

●"迷宫漫游"选关法

先选择接关，并把密码输入。再回到标题画面时，就会有音响。游戏开始时，要把它变成画面，然后按住选择钮、控制器的方向钮，游戏就会移动，如此进行选关，按B钮决定下来。

●"迷宫漫游"高分获取法

在限时的一关死掉，就会回到前面的画面，但字迹的数目不会减少。利用这一点，就会获得高分。

●“翼人”选关法

标题画面时，同时按A、B钮和方向钮的上方或下方或左方或右方，再按开始钮，可分别选第一、二、三、四关。

●“翼人”选100人和火力法

游戏时，同时按A、B、开始、选择钮可选得100人，同时画面的火力也会变得最强。注意部分卡不能选。

●“异形”选关法

标题画面时，按方向钮下方和右方，再按开始钮，就会出现选关画面。

●“异形”不死法

使主角不死和获得最强装备的方法：标题画面下顺序按：A、A、上、B、B、下、A、B、开始键。在游戏中途按暂停，再解除后便无敌不死并有最强的装备。

●“俄罗斯方块”

俄罗斯方块是一种简单的益智游戏，但是又是一种很有深度的游戏，它满足了人们建设的欲望，游戏玩得好不好，全看你的构造技巧和瞬间判断力，这就是这种单纯游戏的趣味性所在。现介绍游戏方法的有关常识如下：

游戏的基本方法是：从上方不断能有各种形状的方块徐徐落下，你要巧妙操纵方块的移动，落下方位和速度，使正在落下的方块与下方的方块作最佳排列组合，彼此之间不留

一点空隙，如此填满一横排时，这一排就会消失，然后又开始重新排列组合。你对方块的排列组合的技巧越高明，方块的消失就会越多，方块消失越多，你的分数方会越高。但是，如果你的技巧不行，方块占据的空间会越来越多，你可以操纵的时间会越来越少，这样你就会手忙脚乱而越急越乱，最后使得画面上的方块乱成一团，占满空间而结束游戏。所以，该游戏不是采取过关的形式进行，而是比较每次得分的高低。方块是由 4 个正方形组合成 7 种方块形状，所以，应注意：①要熟悉和记住各种方块的形状。②7 种形状的方块分别有 7 种颜色，要能够加以分辨，做到看到颜色就能分辨方块的形状。③对初玩者而言，要求先一排一排地使方块消失，不要贪多求快，不要焦急，尤其是有了失误以后，要保持冷静，设法补救失误，一急就容易乱，一乱就会一发而不可收拾。④一次消除 1 排方块，可得 40 分；一次消除 2 排方块，可得 100 分；一次消除 3 排方块；可得 300 分；一次消除 4 排方块，可得 1200 分；最多可一次消除 4 排方块，这便称为“俄罗斯方块”。另外，方块落下的速度越快，分数越高，反之分数会越低。⑤方块可以横向移动，当方块离地面很近或快落地时，按方向钮左方或右方，就可以将方块往横的方向放置，将无法从上方填补的空隙方填满。

● “智慧方块”

智慧方块是特别为孩子们设计的开发智力的游戏卡带，又称为俄罗斯方块三代。

本卡只供单人游戏，分简单、复杂两种。简单的有 3 次游戏机会，死完后可接关，继续游戏。接关机会，也只有 3 次。

复杂的要求每关必须一次完成，但死后可无限接关。

基本打法：按十字键上下控制橡皮虫上下爬梯子，按A或B键控制橡皮虫掷出方块。每关开始时，橡皮虫拿的第一块方块——万能方块（带有闪电符号，可碰任何方块），碰撞画面中呈矩形排列的任何一个（或一组）方块，此方块则消失，同时碰撞的此种类方块或另一种类方块弹回到橡皮虫手中。下一次撞击时，必须是同类方块碰撞才会消失。这样一致下去，直到画面所剩方块不能再进行碰撞消失，就算过关。游戏时，要充分考虑怎样碰撞的顺序，利用砖壁和水管使弹出方块呈直线或折线运动。

游戏中，每关都限定了时间，简单为3分钟，复杂的12个计算时。简单的在游戏中有奖万能块出现，应当把握好取得。游戏时每关碰撞消失的方块越多，一次碰撞消失的方块越多，每关完毕后所余时间多，都会加分；当分数增加到2万分、5万分、10万分时，也会奖1个万能方块，增加游戏机会。

●“射击方块”

“射击方块”同样也是属智力节目，又称为俄罗斯方块四代。

本卡可供单人或双人轮流、同时游戏和双人合作在同一画面内游戏四种打法。游戏前有10个难度级别和2种发射机供你选择，只需用十字键和A或B钮任选。

基本打法：是用发射机将小方块（按A或B钮）发射到轨道内不规则的图块中（由n字形、T字形、U字形、长形、一字形、短刀把形等10种组成），使之填补成矩形，这时原

来的图块和发射的小方块就会消失，发射机就可以继续前进。若发射机碰到轨道中的方块，就会爆炸。在游戏中，要会应用将几个图块组成一个大矩形使之消失，这样可以加大你的得分和能迅速消除轨道中的方块。进入的级别越高，发射机向前运动的速度越快，前方所遇的图块也会越多，从而使难度加大。

●“金块Ⅰ（挖金1）”

猫与老鼠是世人皆知的一对欢喜冤家、死对头，本游戏在保留传统故事的同时，增加了老鼠（由手柄控制者操作）偷金块这一内容。在游戏时，必须盗走所有的金块，同时要避开守金块的猫，过关的梯子才会出现。

本卡分单人或双人轮流两种游戏打法。还可以自己设计画面进行游戏。游戏时，用十字键控制老鼠的行动，按A键挖老鼠右侧砖，B键挖老鼠左侧的砖。本卡共计50关，可以在任何时刻选择，方法是：先按选择键，画面出现STAGE字样时，按A、B键选择。这也是老鼠的保命术，如老鼠被追得无处可逃或陷入砖块中间出不来时，都可用此种方法脱困。开始时，老鼠只有5条命，每过一关就会增加1条命。

游戏时，要过完50局，绝非易事。躲避猫的追踪，是制胜的关键，利用老鼠独特的挖砖术，将猫陷入，可在其身上越过。猫陷入后，过一会就会爬出，砖也可自动还原。有时，画面看上去已无金砖，实际上被猫背在身上，可以用上面的方法将猫陷入，金块就会露出。另外，在游戏中要注意埋在砖块深处的金块盗取方法和假砖块。因各关不同，只能靠游戏者在实践中领会。

●“金块Ⅱ（挖金Ⅱ）”

本卡是在“金块Ⅰ”的基础上设计的，其画面、游戏方法都与“金块Ⅰ”大同小异，但其难度和技巧之高，玩起来之费周折，使你不能不敬佩设计者的天才构思。若你能将本卡前10关打完，可算入门了。能打满50关，可说是智力超群。

游戏一开始，你可能就会被第一局难住。不要急，只要观看一下卡带的自动表演，就会使你恍然大悟。在游戏中途可按暂停键，然后可用十字键移动画面，观察游戏画面中看不到的地形及猫的位置。

本卡按键的使用方法与，“金块Ⅰ”一样。“金块Ⅱ”的选关，前9关与金块Ⅰ相同。10关以后，选关需要密码。游戏结束时，可以记下以供下次游戏时接着玩。第11关密码：用十字键及A、B键输入：砖块、金块、砖块、石块、梯子、砖块、石块。个别卡，也可以象“金块Ⅰ”一样选出所有关。

●“前　线”

这是一个模拟战争的游戏。游戏可供一人或二人分别进行游戏。游戏时，画面内穿蓝色军衣，戴红色军帽的为敌军，你的任务就是要将其全部消灭。游戏机会共4次，被击中即失去一次机会。4次机会都失去，则重新开始。

游戏方法：开始与敌军步兵作战，可使用手枪和手榴弹毙敌。开枪射击，必须枪口对准敌人方可奏效，投手榴弹可绕过障碍呈曲线飞行，落地才爆炸，因此要计算提前量。向

前进入敌军纵深地带，这时敌军坦克出动与你作战，你亦可取得坦克，进行坦克作战。坦克有两种，大坦克威力较大。靠近坦克按A可进入，再按A钮，还可出来。敌方坦克，大坦克需射击2次，才会爆炸；小坦克射击1次，可击毁。若向前到敌军指挥部所在堡垒前，投入手榴弹，可将堡垒炸掉，这时敌军举白旗投降，你即胜利过局。然后战斗将在上述场景循环进行，只是难度相应加大。此游戏比较简单，适合低龄儿童游玩。

●“接　龙”

这是一个很有趣的节目，在固定的画面进行，每局均有时间限制。

游戏方法：游戏者用十字键操作画面上的红色小矮人，将隐藏的黄色菱形方块全部找出来，组成一定图形，如蘑菇、小屋、机器人等，即可进入下一局。游戏时，小矮人由白色圆球（障碍物）组成的阵内进出时，只要经过有黄色菱形方块隐藏的路线，方块就会自动出现。但由于时间限制，不一定能将所有路线都走遍，所以当一定数量的方块找出后，应根据其组成的图形，推测有可能出现方块的路线，才能在限定的时间内完成任务。每局均会有一口或数口水井出现，从中涌出蓝色球状物，它会不断地在阵内出入，并阻止小矮人通过，按A或B键小矮人可发出电波将其震死。小矮人不能直线通过水井，否则会落入淹死。阵内有时还有各种水果出现，吃掉可加分，有时还有定时器出现，吃掉可使时间暂停。有粉红色绳索拦住的路线，小矮人也不能通过。

每局游戏画面右上方显示规定时间，左上方显示需找出

的方块量。在规定的时间内不能过局，继续游戏则时间将减半。游戏开始有 5 次机会，游戏中若取得小白旗，可增加 1 次机会，获得一定积分，亦可增加机会。

●"猪仔射狼"

这是一个深受儿童喜欢的猪打狼的故事。

游戏分单人和双人分别游戏两种。游戏开始时，猪小弟有 5 次生命，以后每得 5000 分增加 1 次。

游戏方法：猪小弟站在悬岩边垂下的绳索吊着的竹篮中，绳索由猪爸爸和妈妈控制（游戏者用十字键控制竹篮的升降）。游戏时，对面山上的大灰狼，不断驱使小狼向猪小弟进攻。它们乘汽球从山上不断落下，猪小弟必须不停地放箭，将汽球射破，将小狼摔死。而小狼将不时抛出石块企图将猪小弟打下竹篮，所以，千万不能被击中。小狼若未被击落安全落下，就会爬到悬岩下的山洞内，并不时探身攻击猪小弟。猪小弟有两种武器可使用，白色弓箭可直线飞行，红色棒槌则呈弧线飞行（按 A 或 B 钮），可将射程内的小狼击毙。若击毙的小狼达到规定的数目，即可进入下一局。此时小狼开始从山下乘汽球向山上升起，每逃脱 1 只，就可在山上推动巨石，若逃出 7 只，就可将巨石推下，将猪小弟砸下竹篮。此时继续游戏，山上还剩 4 只狼，若逃出 3 只，还可推下巨石。每局最后 1 只狼若不能被击落，则还会增加 5 只。顺利打过两局，奖励 1 次，这时小狼将不再抛石进攻，猪小弟可用红色棒槌将他们击落得分。然后，游戏重新在原画面开始，难度会提高。

●“打击魔鬼”

这是一个深受儿童喜爱的游戏。游戏可一人玩亦可二人同时玩。游戏机会开始只有5次，随积分增至一定数额，可增加一次机会。

此游戏共有两个版面。在第一版面玩时，绿色小企鹅为游戏者（用十字键）控制。小企鹅先取得白色十字架，然后吃掉画面内所有白色小球，即可进入下一版面。小企鹅的敌人是粉红色小动物，取得十字架后，与其相遇，可将其消灭。消灭后，会变成黄色小球，吃掉可加分，片刻后它还会复原。使用十字架时间有限，当其闪光后立即会消失，小企鹅必须再取另一个十字架，方能继续吃球。

第二版面，画面上有4个红色十字架，小企鹅的任务是将4个十字架依次推入画面中间有骷髅头标志的红色大方块的4个缺口处，即算取得胜利。这里企鹅的敌人除粉红色小动物外，还有蓝色的小魔鬼出现，取得红色方块后，射击小动物，可将其消灭（按A或B钮），对小魔鬼则无效，因此，必须设法避开。

游戏时，画面周围有黄色方框，游戏必须在方框内进行，而这个方框是由画面上方的魔鬼控制，魔鬼不停的移动方框，企鹅若不能及时躲避，就会被挤死。但方框的移动方向，与魔鬼姿态有关，如魔鬼向左转身，方框向右移动；魔鬼举手向上，方框则向下移动等。若顺利通过两个版面，则奖励一次，画面中有？标志方块，吃掉将加分。然后回到第一版，继续游玩，但难度相对增加。

●"金刚组合"

这是源于美国动画片"变形金刚"编制的射击卡。可一人或二人分别游戏。

游戏无局数规定，循环进行，将每一阶段敌方基地内的机械恐龙怪物击毁，便可进入下阶段游戏。游戏分地上和地下两个版面，可通过出入口上下。场景有陆地、沙漠、海上等。

游戏开始时，机器人只有枪手出现，并会受到各种攻击。前进中可取得头部和脚部组合成完整机器人，此时攻击力会加强。还可取得激光棒扫除障碍物。若被敌方将身体逐一消去，直至枪部被击中，则失去一次机会。游戏时，有3次机会，十字键控制方向，A、B键均可射击。

●"大金刚Ⅰ"

这是一个模仿动画卡通人物大猩猩制作的节目。场景比较单一，但却深受儿单喜爱。内容是金刚的女朋友被凶恶大猩猩掠走，并囚禁起来，金刚闻讯前来营救，最后击败大猩猩，救出女友。

游戏共分两个难度级别，可单人或双人分别游玩。共有3关，每关都有时间限制。游戏时共有3次机会。十字键可控制运动方向，A键为跳跃，B键为击锤。

第一关：大猩猩在上方不停抛下木桶，如木桶落入炉子中，将变成火球。金刚必须巧妙躲过木桶和火球，或取得木锤将木桶击毁，同时利用梯子爬到最高处，即可过关。途中跃过木桶可得100分，取得锤子有时间限制，此时不能爬

梯。

第二关：大猩猩不断向下扔弹簧物，从画面右侧落下。金刚可利用藤枝及活动滑杆向上攀登，登上最高处，即可取胜。但在滑杆上，注意不要被挤死，吃雨伞和皮箱可得分。

第三关：大猩猩不断的放出火球，企图将金刚烧死。金刚必须将所有的木桥都切断，画面内黄色小方块，即为木桥连接处，金刚走过或越过，即可切断。切断后，火球亦不能越过。木桥全部断后，大猩猩就会摔下来，金刚即可将它俘获，并救出女友。

●“大金刚Ⅱ”

这是金刚系列卡带的第二本。讲的是大猩猩被金刚俘获后，大猩猩的儿子闻讯前来救父，将金刚击败，救出父亲。

游戏共四关，有 3 次游戏机会，十字键控制行动方向，上可爬梯。A 键为跳跃。

第一关：猩猩需躲避藤枝上的各种虫子，可吃掉水果得分。亦可用水果将虫子砸死，相邻的藤枝可跃过，爬至最高处，取得钥匙，即可过局。

第二关：猩猩可利用弹簧跳上，躲过飞鸟吐下的鸟蛋，利用滑杆上伸缩的绳索（缩回时抓不牢），爬至最高处，取得钥匙过局。

第三关：猩猩必须避过管道上滚过的电火球（蓝色火球可下落），跳跃攀登而上，至最高处，即可取得钥匙过局。

第四关：猩猩可设法避过沿 S 形路线飞行的乌鸦，然后沿吊索爬上，将 3 把钥匙顶入锁眼，将锁打开，救出被囚禁于笼中的大猩猩，即取得最后胜利。此卡与“金刚 1”一样，

每关均有时间限制。

●“大金刚Ⅲ”

这是金刚系列卡带的第三本。讲的是调皮的大猩猩，爬在两根木杆中间，打击挂在木杆上的马蜂窝，放出马蜂攻击金刚，并带走金刚所养的花。共有3个场景，3个场景完毕，将重复循环，但难度加大。用十字键操作金刚移动方向，A为跳跃，B为发射火焰。

游戏方法：3个场景，金刚攻击大猩猩大都相同。大猩猩放出马蜂后，会不断下降，此时金刚要发射火焰，不断地烧大猩猩的屁股，使它不断上爬，同时又要避免不要碰上马蜂和保护自己所养的花。若大猩猩从杆上滑下，将把金刚砸死，碰上马蜂金刚也会死，被马蜂将所养花全部带走也会死。金刚可用火焰将马蜂烧死，中途金刚可取得冲天火焰器，以加强火焰发射的高度和速度。当金刚将大猩猩烧至杆头，将马蜂窝踢下，即告此局过关。与前两卡一样，开始金刚也只有3条命，分数达到一定时会加一次。每关也有时间限制。

●“大力水手”

这是一个比较简单的斗智游戏，共计3关，每关均在固定的场景进行。游戏共有两个难度级，分单人或双人分别进行游戏。游戏开始只有3次游戏机会，以后积分至一定数额，可增加游戏机会。

第一关：大力水手只要将画面上方女友抛下的小红心取得24个后，即可在画面上方组成一个大红心图形过关（得分与取得红心位置有关，位置不同得分亦不同）。海盗会阻止水

手取得红心，并不时抛出斧头企图将水手击入水中。若被击中，或与其相撞，均丧失 1 次游戏机会。对付他的办法有两种，水手可取得花盆后获得大力（每关都有，但只能取得 1 次），此时可出拳将敌人击入河中（有时间限制）。或出拳击画面上方的紫色圆球，将水桶碰落，若大汉正在下方经过，即可将其扣入桶内，同样也有时限。

第二关：大力水手若能取得飘下的 16 个音符，组成一首乐谱，即可过关。游戏时，画面左上方有一人持汽球浮在半空中，水手可利用其下方的踏板，弹起与其相碰可得 500 分。

第三关：这里有一只大鸟出现，它不断的追击大力水手，水手必须在躲避大鸟的同时，不断取得由画面上方飘下的字母，取得 16 个后可组成一梯子，即可过关。三关均通过后，游戏循环重复进行，但难度提高。

● “摔角”

这是一个儿童喜爱的类似角力的比赛节目。游戏分一人或二人对打游戏两种。比赛开始前，若选择一人游戏，可选择与你角力的选手；二人游戏，可各自选定选手。共 8 名选手供选择。比赛每局有时间限制。

游戏方法：比赛在有护绳圈的擂台上进行，比赛开始，双方各有 5 滴血，任意一方血全部失去，即告失败。所以，比赛是以自己尽量不失血，攻击对方将对方打倒。攻击有拳击（按 A 钮）、飞脚（同时按 A、B 钮），若在对手身后，按 A 钮不可将其举起抛出。擂台周围的护绳有弹性，亦可跳起碰护绳利用弹力反身扑向对手，这个方法也很有效。比赛进行中，

当有闪光的圆点出现时，取得可加血。此时若与对方贴身相搏，按A钮可放出子弹，击伤对手。比赛中途还可替换选手，方法是走至擂台角上，按A钮即可。一人游戏时，若能战胜多个对手，有擂台还会出现变化，周围护绳全带电，撞上会遭电击，应予以注意。

●"冒险岛"

这是一个集趣味性、娱乐性于一身的节目，且难度适中，因此问世以来，一直受到众多电子游戏者 的喜爱。

此卡只供单人游戏。共计8局，每局4小关，合计32关。游戏主人公在前往冒险岛探险途中，需取得各种宝物，获得生命力或助长攻击力，方能消灭各种敌人，到达目的地。

游戏时，十字键控制主人公方向，A键为跳跃，B键为取得武器后攻敌。游戏时，每次只有3次游戏机会，3次机会全部失去，则从第一局重新开始，亦可接关。

游戏开始，主人公在前进路上会遇到各种动物的攻击，空中不时有各种水果出现，跳起吃掉，可补充生命力和加分，画面上方的小竖格代表生命力。游戏时，每时每刻都在消耗，因此须不断补充，一旦消耗完，即失去一次机会。被敌击中或掉入陷井、海中，亦会失去一次机会，敌人计有：蜗牛、乌鸦、毒蛇、猪、蓝色骷髅、蝙蝠、毒蜘蛛、鲨鱼、小老虎（很难对付，总是突然出现）、毒蛙（击2下方可消失）、乌贼（蓝色需击2下）等，每局局头的夜叉是不容易消灭的，必须躲过其攻击后，连续攻击5次，方可消灭。游戏中，还有各种障碍物和滚石出现，需小心跳跃通过。游戏场景大致按陆地——海上——地下进行。

游戏时，取得各种宝物是顺利过局的关键。主人公在前进途中，会遇到各种蛋，将其踢碎，即可取得宝物。但有的蛋是隐藏的，必须在特定位置跳一下，方会出现。现将宝物及功能介绍如下：

（1）飞锤：可打死敌人，但不能击碎滚石。

（2）滑车：乘上前进速度加快，遇敌可保护一次，但失去小车。

（3）圣火：可烧死一切敌人，击碎滚石。

（4）天使：一时无敌。

（5）血瓶：有M标记，可将生命力加满。

（6）鲜花：可使生命力暂时不消耗。

（7）蜜蜂：取得后可接关。

另外，在地上有的蛋内藏有吸血虫，如取得会使生命力加倍消耗。

●“冒险岛”接关法

在第一局第一关尽头处的悬岩边跳起，会有蛋出现，踢碎后，即可取得蜜蜂。当3次游戏机会全部失去，当画面一改变即按十字键任一方向和启动键，便可从此关开始处继续游戏。

●“冒险岛”加速跑和加倍跳法

加速跑：按住B（单发）钮可跑得更快。

加倍跳：同时按住A（单发）和B（单发）键，便可跳得更高。

●“影子传说”

这是一个英雄救美人的故事。美丽动人的姑娘千惠子，被暴君的手下忍者掠走，侠士太郎路见不平，拔刀相助，最后救出姑娘，消灭众忍者。

游戏共计 4 关，可供一人或双人轮流游戏。有 3 次游戏机会。

手柄操作法：A 钮为出刀，B 钮为发射暗器，十字键左右控制方向；按上可跳跃，在树下亦可爬树，按下可下蹲或下跳。

游戏中，取得下列宝物可助攻击力。

黑色方块：取得后按 A 单发钮放电，将画面内所有敌人消灭（法师除外）。

白色飞人、闪光圆球，红色飞人：可化身为二，一时无敌；使暗器威力加大；遇敌攻击，可保护一次。

游戏积分每增加 50000 分，增加一次游戏机会。

第一关：战斗在森林内进行，侠士将口吐火球的 3 个法师消灭，即可过关。

第二关：暗道内，可在水中和地上战斗，杀死敌人 10 名，即可过关。

第三关：城下，消灭阻拦敌人，同时登至最高处，即可过关。

第四关：城阁内，消灭一定数量之敌后，即可将姑娘救出。

如能顺利过关，游戏还可循环进行，但场景稍有变化。

● “1942”

这是一本模拟第二次世界大战的空战射击卡，画面场景逼真，色彩明亮，只是游戏节奏略慢。

此卡供一人或二人轮流两种游戏法。游戏开始只有 3 次机会，当积分增至 2 万分增加一次机会，积分增至 8 万分，再加一次机会。

游戏共 32 个版面，每版开始己方飞机从航空母舰上起飞，战斗成攻后返回航空母舰，即通过一个版面。游戏时各种飞机蜂拥而至，与你格斗，所以，必须不断攻击，并且需掌握各种助长威力的方法，方可顺利的打下去。各版面内，如能将一组 5 个编队的红色飞机全部击落，可取得下面项目：

(1) 绿色项目：可加强火力。

(2) 白色项目：炸弹，可将画面全部敌机炸毁。

(3) 灰色项目：两翼各增加 1 架副机。

(4) 橘黄色项目：增加 2 次翻转机会。

(5) 红色项目：奖 1 次游戏机会。

手柄操纵方法：十字键控制飞行方向；B 键为射击，A 键为飞机翻转可避过攻击，每版 3 次，标记 R 显示（在画面右下方）。每版通过后，画面还会出现你在此版面的击中率。

若你 3 次游戏机会都失去，在主题画面上选择 CONTINUE 项，按开始键，可从此版面继续游玩。

● “小飞侠”

机智勇敢的小飞侠，在探险路上，取得各种各样的宝物，将敌人消灭，最终取得胜利。

此卡只供单人游戏，且每局都有时间限制。共有 3 次游戏机会，游戏中吃到宝物，可增加游戏机会。

每局游戏均在一秘室内进行，小飞侠飞至尾部撞到大门，秘室就会打通。小飞侠即可进入另一秘室，再将这里的红色汽球全部吃完，即可过局。秘室内的骷髅、乌龟、蜘蛛等会阻止小飞侠吃到汽球；亦有宝箱待小飞侠开启取宝。宝箱共有 2 种，红色的和粉色的。红色宝箱开启方法是，小飞侠跳起踩一下，即变为宝物，并可取得。粉色宝箱需要用脸谱方能开启（方法见后文）。小飞侠必须取得各种宝物，方能克敌制胜，顺利过关。宝物共计 9 种，列表如下：

（1）钱袋：吃掉后，可加分。

（2）汽球：吃掉后，可加分。

（3）血瓶（有 M 标记）：可延长游戏时间。

（4）绿色小人：吃掉后，增加 1 次游戏机会。

（5）红色飞马：吃掉后，将进入另一秘室，但不能出局。

（6）有 P 标记的圆币，吃掉后，可将画面内所有的敌人变成粉红色圆球，并定在一定位置，吃掉后，可加分，但有时间限制，过时恢复原样。

（7）粉色圆球：功能同上。

（8）有 B 标记圆币：吃掉一个后，可将得分加倍，吃掉 2 个后，得分加 2 倍。

（9）脸谱：最佳宝物。按 B 键即可使用，按一下为 1 个，再按为 2 个，再按为 3 个。用一个时，小飞侠变为紫色，踩一下可开启粉色宝箱；用 2 个时，变为粉色，可不用开箱直接取宝；用 3 个时，变为绿色，可将画面内敌人都定住，并

变成粉色圆球吃掉，但有时间限制。应注意脸谱积累到 10 个（画面上方 M 标记显示），小飞侠即会被带入一秘室内，在此局剩余时间内，必须躲过秘室内的敌人的攻击。如成功，可返回原处继续战斗。如失败则回至本局开始处，并失去积累的脸谱。

操作法：用十字键控制小飞侠运动方向．B 键为使用脸谱，A 键为跳跃，连续按 A 键可使小飞侠在空中直线飞行。

●“拆屋工”

这是一个考验你判断力和反应能力的斗智游戏。游戏有 3 种方法供选择，分别为单人游戏、二人轮流游戏和自我设计画面游戏。游戏共计 100 关，可在主题画面用 A 或 B 钮选关。游戏共有 5 次机会，被警察捉住，若陷入局中无路可走时，按选择键，则游戏重新开始，且不损命。

游戏方法：拆屋工如能用铁锤将画面的所用建筑物全部击碎拆除，即可进入下一关。拆屋工在拆除建筑物时，警察会出面干涉，千万不可被其捉住。有时拆屋工的徒弟，也会出现帮助完成任务，但他非常笨拙，有时反而会帮倒忙。警察有两种，穿红衣的非常狡猾，他将始终跟着拆屋工行动，极力想将其捉住，对付他的方法是：想法将其引绝路；当他尾随而来时，将画面内绿门打开，当警察经过时，就会进入变为蓝色，将不再对拆屋工造成威胁。但如将绿门再次打开，警察即可复出。穿粉红色衣服的警察较好对付，因为他们总按规定路线巡逻，掌握其规律，可轻易避过，但他们的数量较多。拆屋工工作时，有时画面两侧会出现火球，应当小心别碰上。画面内的地雷若引爆，可将附近的建筑物炸毁，警察

若正在梯子上，亦可将其炸落，但拆屋工也会落下。拆屋工可从画面左侧进入右侧，反之亦同（有箭头标志）。

拆屋工可拆除的建筑物计有：白色大门、砖墙、白色或黄色梯子、绿色支柱。油桶不能拆除。绿色大门可打开，但片刻即恢复原状。拆除绿色支柱时，有时拆屋工不小心会被油桶扣入其中，此时可按选择键重新开始，不丧失游戏机会。游戏时，必须先计算好拆除建筑物的顺序，并有效的利用绿色支柱和油桶，方能顺利过关。

操作方法：十字键可控制拆屋工的行走方向，按 A 或 B 键拆除建筑物。若顺利通过 4 关，拆屋工可获得一次奖励，画面上的建筑物，可令拆屋工任意拆除。

●“机车龙虎斗”

这是一本模仿现代警匪片中摩托车和汽车相互追逐情形制作的游戏卡。比赛共有 4 种形式，供游戏者选择：

（1）FICHTING GOURSE（搏斗赛）

（2）ENDURANCE COURSE（持久赛）

（3）SDLO COURSE（单独赛）

（4）DESING COURSE（自我设计障碍赛）

除第 4 种比赛形式外，其余 3 种比赛各分 10 局，都是因循而进。必须赢得前一轮的比赛，方能进入下一轮。

比赛开始时路面行驶比较容易，随着局数增加，会出现各种障碍物及水坑、冰面（摩托车转弯时打滑）。摩托车若撞上障碍物、公路两边的护栏或被赛车碰上，均会撞毁。摩托车行驶时，可开枪射击，可把障碍物和赛车击毁。十字键可控制摩托车方向，并可在行驶中提高车速。车速可分 4 档，在

画面上方中间方框内显示。此框还显示已行驶的里程及弹药储存量。摩托车行速时、每按十字键上一次，加一档；每向下按一次，降一挡。当使用1、2、3档车速时，易被赛车追上撞毁，4档行驶则可追上前方行驶赛车，但易打滑，不好控制。画面左上方显示时间及得分；画面右上方显示摩托车后面的情况。A键为加油门，B键为开枪。

第一种比赛形式：游戏者只有5次机会，有A、B两条线路供选择，按A或B键，即可决定。每局行驶里程不一，难度不同。如第一局12公里，第二局17公里，第三局25公里。比赛不限时间，有赛车参加。

第二种比赛形式：与第一种不同的是，有时间限制，必须在规定时间内跑完全程。如第一局需在250秒内行驶20公里，第二局需在300秒内行驶25公里，第三局需在350秒内行驶30公里。

第三种比赛形式：每局也限制了时间，但无赛车参加。

本卡图像鲜明逼真，游戏令人感到紧张、刺激、有强烈动感，是低K数卡中的佼佼者。

●"五子棋"

"五子棋"即俗称的五子连珠，它是学下围棋的基础训练。五子棋的棋盘与围棋相同，棋子需落在纵横线的交叉点上。棋子分黑色和白色两色，对弈时执黑先行，双方交叉落子，每次一子。若一方将自己的5枚棋子或横或纵或斜线连成一条线，即告取胜。比赛为6局4胜制。

比赛分两种形式供选择：

(1) 与电脑对弈（分初、中、上三个级别，可任选）。

（2）二人对弈（各控制一个手柄）。

操作方法：十字键控制落子方格，选择落子位置，按 A 键落子。按 B 键表示自动认输。

对弈时，以其破坏对方连成 5 子，自己想办法连 5 子为目的。不要明显让对方看出 5 子成形的状态，使其有所防备。在对弈中，有时即使 5 子相连亦会告负，多子连（5 子以上棋子相连），二、三连（3 子相连 2 子，中间一子为共用子）等。与电脑对弈选择初级时，当对方再下一子即可取胜时，棋子会闪动提醒你注意。

●“黑白棋”

这是一种古老的民间棋类游戏。看起来似乎很简单，实行上变幻无穷，非常有趣。

游戏方法：不论横竖或斜线，只要两同色棋子之夹住异色棋子，异色棋子就会被吃掉。如一边有黑色棋子，在同一直线上有白子（无论多少个），只要在相同直线上放上一个黑子，呈相夹状，中间的白子即被拿掉，其位置变成黑子。如此，直到棋盘填满为止。游戏规定每落一子，必须吃掉对方棋子，否则无效。当一方实在无法吃掉对方棋子时，则将这次落子权让给对方。最后整个棋盘 64 格都填完，数子定胜负，棋子多的为赢家。此游戏取胜的关键，是要尽量取得有利位置——棋盘的边和角，特别是角。初局和中局占位多少与输赢关系不大，所以，开局后不要急于吃对方棋子应先占位。对此，游戏时你将深有体会。

游戏分与电脑或双人对弈两种方式；比赛时间规定分别为 20、30、40 分及无时限制几种：与电脑对弈有 4 个难度级

别，以上均可选择。对弈前，还可将你的姓名输入画面。游戏时，用十字键选择落子位置，按 A 键落子。

●“二人麻将”

这是与电脑一起玩的日本式麻将（日本称麻雀）。日本式麻将与中国常玩的麻将方法区别不大。此游戏节目的打法属麻将基本打法，如推倒胡、清一色、一条龙、对对胡、七对等。有个别的规则不同，如中发白不能作暗杠等，这些可在游戏中体会。

此游戏只供单人游戏，并有三种难度供选择。游戏开始时，你有 30000 分的赌注，当你欠债额达一定数目，就会失去游戏机会（画面中间方框显示）。

游戏开始时，各自有 13 张牌（电脑自动发），画面下方是你的牌，上方为对方牌（背面）。牌右边的蓝框内若无牌，可按 A 键摸牌。出牌先用十字键左右移动蓝框，选择你要打的牌，选定后按 A 打出。若双方各打出 20 张牌，均未胡牌，则算流局。对方打出的牌显示在画面上方，你打出的牌显示在画面下方，以中间的黑框为界。

吃、碰、杠、胡、听牌符号，均用日文显示在大黑框内的绿色小方框内。吃牌（チー）、碰牌（ボソ）、杠牌（カメ）、胡牌（アカヅリ）、听牌（リーチ）。按十字键上、下选择，按 B 键决定。听牌需先抓牌，再选择符号。按 B 键决定听牌后，就不能再吃牌、碰牌、过杠了，只能抓牌，再将此牌打出，直到有牌可胡时，选择胡牌符号，按 A 键即可胡牌了。

●"四人麻将"

四人麻将的打法与二人麻将基本相同，不同之处有以下几点：

（1）符号：另三家所出牌中，可能有你要吃、碰等的牌，画面上有短暂时间提醒你。

（2）打法：诈胡包庄（没有胡牌、按胡键）。听牌没胡，荒牌可得 1000 分。抓 70 张牌（画面显示）四家均未胡牌则荒牌。点炮包庄，即你打击牌，对方胡牌由你付帐。

此卡为单人游戏，有简单和复杂两种难度。操作同二人麻将。另外，此卡若按选择键，可偷看其余 3 家手中的牌。

●"足球"

此卡是模拟足球比赛的体育节目。游戏有两种形式选择：①对抗赛（人机比赛）；②二人比赛。比赛共有 7 个国家参加：日本（JPN）、美国（USA）、法国（FRA）、巴西（BRA）等。你可任选其一。二人赛时，分别选择。比赛时双方各有 6 名队员参加。球队分为 5 种难度水平。比赛时间分别为 15 分、30 分、40 分（半场）3 种。游戏开始前，以上各项目均可用十字键和选择键选择。十字键可控制运动员行动方向（包括守门员），及传球、射门角度。按 A 或 B 键踢球。人机比赛时，头顶标有 1 号的队员为游戏者控制；两人赛时，标有 1 号的队员为 I 手柄控制，标有 2 号的队员由 II 号手标控制。

此卡玩起来轻松自如，但画面略显单调，运动员及球的速度都较慢。虽然如此，它仍是广大青少年受宠爱的节目。

● “汽球”

这是一个比较简单的儿童游戏节目，游戏方式共有3种，即单人游戏、单人障碍游戏和二人共同游戏。

游戏主人公为一持2只红色汽球的小动物，敌人为持1只白色汽球的小动物。主人公需设法将画面内所有的敌人消灭，即可过局。消灭方法是，将敌人头顶的汽球撞破或踩碎都可以，敌人头顶汽球被撞碎，即坠落。如它落入河中，化为汽泡飘出，吃掉可得500分；如它落在地上，吃掉可得750分。主人公的汽球被撞坏1只时，还可继续游戏；若2只均撞碎，则失去1次游戏机会。如果被云中闪电击中，或落入河中，也将失去1次游戏机会。游戏有3次机会，每通过3局奖励1次。这时画面内的管道中将不断有气泡升上天空，吃掉可加分。二人游戏时，注意两主人公不要相互碰撞。操作方法：十字键控制方向，按A单发键，可在空中飞行。

● “撞球”

这是一个类似桌球的比赛游戏节目。共有3种游戏方法供选择：单人游戏、双人合作游戏和电脑合作游戏。

主题画面时，可选局游戏。比赛共60局，按十字键上或下，即可选局。按十字键的左右是选择摩擦力，数字越小摩擦力越小，共有225个等级供挑选。每局可击球数，落球网数与球桌形状均不相同，难度亦逐局提高。游戏共4次机会，如果连续三杆无球落网，则失去一次机会。若一杆击数球落网，或连续每杆均有球落网，则加高分。

游戏操作法：比赛时，画面上方的一排红色亮点为击球

力度，它总是不断变化；当全部红点亮时，力度最大；不亮时，力度最小。因此击球时，必须准确掌握时机，使用最佳的力度。按 A 或 B 键均可击球。画面上闪亮的准星可调整所击的球和击球方向，按十字键左或右进行调整。按十字键上或下，可以量杆。选择好力度后，即可击球。另外，画面上方的 3 个蓝色亮点显示，如一次击球未入网，变黑 1 个，3 个都变黑，则失去一次游戏机会。

●“高尔夫球”

高尔夫球在国外称为绅士体育运动，国内尚不普遍，通过本卡游戏，会使你对这项运动有所认识。

本节目有三种游戏方法：单人、双人计杆式、双人计局式。比赛共 18 局。

游戏的方法与规则：用杆击球，尽量用最少的杆数将球击入标有红旗球场内的球洞中，即可取胜，进入下一局比赛。每局地形均不同，难度逐渐加大。游戏时，画面上方框内标有比赛击球的最少杆数（PAR）。比赛时，将球击入河中，则罚 2 杆，并将球置于河边，重新开始。如将球击出场外，则罚 2 杆；将球击入树林，则罚 1 杆，并将球置于原地，重新开始。双人比赛时，双方各击 1 杆后，总是由离球洞远者击下 1 杆球，直至超过另一方为止。如此反复，直至球被击入洞中。

操作方法：比赛时，按 A 连发键击球，使用十字键调整击球方向。击球前，可使用十字键上或下来调整角度，共有 14 个角度可供选择，在画面上有显示（CLUB）。分别为 3W、4W、PT、SW、PW、1I、3I、4I、5I、6I、7I、8I、9I。当球落入场地内的绿茵地内时，只可用 PT 这种角度击球，此刻击

球方向仍使用十字键调整，使球和画面内黑色准星标记及洞连为一线。按A单发键可控制击球力度，在画面左下方有一排刻度，并有白色箭头显示。按A单发键后，白色箭头将向左移动，当箭头移至左边最外侧的蓝格时，击球力度为最大，如箭头未移动，此时击球力度为最小。当箭头移至你所决定力度处时，应立即击球，否则箭头移回原点或越过原点向右则无效，但也算击过1杆了。

●“大盗王卫门Ⅱ”海面行走术

在第二关的阿波国，必须在海面上边跳跃前进，如果跳跃失败，会掉入海中死亡。其实，可以既轻松又安全地在海面行走。

方法是：站在海岸的最上面，然后按方向钮右，即可在海上行走，无论怎样都不会掉下去。

●“大盗王卫门Ⅱ”复活术

两人玩时，如果其中一人被打死，另一人要赶快进入附近商店，然后又立即从商店出来。这时，原来被打死的伙伴，会奇迹般地复活。

●“大盗王卫门Ⅱ”脱身术

发现地藏王菩萨，如果用烟斗敲打他的头部，你将会掉到地狱中去。在地狱中，有很多难缠的敌人。如果想尽快脱身，就要走到最右边的地方，那里有个红鬼，敲打红鬼的头部，就可以从地狱脱身了。

●“大盗王卫门Ⅱ”的捷径

游戏开始时，首先要走进监狱，出监狱后，在高中出现的画面上跳跃，便会在地面上出现隐藏的楼梯入口，进入后会有一条道路，这就是通往村长住宅的捷径。这样一来，第一关就可以轻松通过了。

●“大盗王卫门Ⅱ”的碰壁术

按照上面的方法，来到村长住宅后，先别急着去攻打村长，应先检查一下村长住宅的墙壁。走到最左边的墙壁前，按方向钮上．再按A、B钮，就可以破壁进入一个暗道。这是一条直线暗道，可以一边捡钱，一边前进，如此一来，就可获得500两银子。

●“里见八壮士”免费过关法

按照正常游戏，每过一次关卡，都需要交钱，才能通过。按下面方法，则可以免费过关：到达关卡时，在过关的瞬间，按选择钮，然后画面会变成地图，看地图数秒钟，再按选择钮，又会到原画面。这样，即可免费过关。

●“里见八壮士”卖鞋换钱法

在安艺村北方关卡的右侧，有两处沙漠，一大一小。到大的沙漠中间去，可以发现勇者林克的鞋。将这双鞋拿到商店去买，可得5000两银子。

●"里见八壮士"迷宫行走法

这个游戏有地底下的迷宫，迷宫中有许多宝物和金钱。但是，如果你的等级低，是无法进入的。然而不要失望，这里告诉你们的方法，便是可以让等级低的你，也可以进入迷宫的妙法。

先到对面的废城去，入城后走 2～3 步，即连续按选择钮，再由原处返回城外。这个方法如果成功，即可直接到达迷宫外边。在迷宫外边的通道行走时，将遇到若干个迷宫入口，连续按选择钮，即可进入迷宫的内部。

●"家庭麻将Ⅱ"秘诀之一

标题画面时，按操纵器的下方；B 钮、左方、右方、上方、A 钮。这样，打出挡臂时，力量会增加到最大，可以用强力将球弹回去。

●"家庭麻将Ⅱ"秘诀之二

标题画面时，按操纵器的 A 钮、下方、上方、右方、左方、B 钮，这样，可用操纵器操纵右边的挡臂，用操纵器来操纵左边的挡臂，也就是说可以二人玩。

●"家庭麻将Ⅱ"秘诀之三

标题画面时，按操纵器的右方、上方、B 钮、左方、A 钮、下方。这样，可用操纵器来操纵下面的挡臂，用操纵器来操纵上面的挡臂。

●“家庭麻将Ⅱ”秘诀之四

标题画面时，按操纵器的B钮、左方、右方、A钮、上方、下方。这样，可增加1个球，就变成10球法。

●“家庭麻将Ⅱ”秘诀之五

标题画面时，按操纵器的上方、A钮、右方、B钮、下方、左方。这样，可将上下两套挡臂变成为由一人来操纵。

●“家庭麻将Ⅱ”秘诀之六

标题画面时，按操纵器的左方、右方、A钮、下方、B钮、上方。这样，用派克曼法，通常3个球会增加2个变成5个球。

●“英雄列传”不战而胜法

游戏中，在城市街道上，遇着敌人时，运用下面方法，可不战而胜：当敌人出现时，移动画面，使敌人身体一半在画面中，一半在画外，然后按住选择钮向敌人接近，并用自己身体去碰画面上能看得到的一半敌人，此时，画面会闪动一下。敌人消失了，你终于做到了不战而屈人之兵。

●“英雄列传”的安全地带

在敌人的城里，到处都是会发射子弹的敌兵，十分危险，稍不注意，就会被敌人的子弹击中。所以，在城里发生战斗时，要找到安全地带，既可以避开敌人发射的子弹，又能向敌人发动攻击，使自己在战斗中处在安全的位置。

这种安全地带，就是拐弯的地方。在拐弯处先躲起来，就不会被敌人的子弹击中，虽然会浪费些时间，但也可以保持体力，然后，再慢慢地接近敌人，发动攻击。

●“英雄列传”穿墙术

在过去的世界中，如遇到不能通过的地形时，可运用下面的技巧：按住选择钮，然后向画面的另一端移动，此时画面会停止，只有你自己在移动，当你放开选择时，自己会被反弹冲出，从而一举穿过原来不能通过的地形。

●“英雄列传”中龙珠的位置

宝物龙珠的位置是隐藏着的，一般情况下很难发现它的藏身之处。下面方法可显示龙珠的位置：选使用龙之雷达探测器，探测周围地形到一定程度时，按A钮，龙珠就会从隐藏的位置中显现出来。

●“英雄列传”选设计者像

游戏画面出现结束后，又会转换到另一画面，介绍该游戏设计制作的有关工作人员，此时，同时按住操纵器的A钮和B钮，这些工作人员头像就会出现在画面上。

●“英雄列传”接关法

标题画面时，按开始钮2次，就可接关。

●“火洛克”无敌密码

在标题画面上，文字会一会出现、一会消失，当第15次

出现的文字，会变成白色或灰色，这时，马上按住控制器的A和B钮，再按开始钮。那么，一旦大危机来临，受到敌人的猛然进攻，主角也能无敌于天下。

●“彩虹岛”体力增加法

在游戏中暂停。然后依次按控制器的B、A、A钮，方向钮的上、下、下、B钮，方向钮右，钟声一响，表明主角的体力已经增强，而黄、红二壶，便被主角拿到手中。但只有1次有效。

●“彩虹岛”攻击法

游戏中泡泡龙是一个不易对付的强敌，如果要打败它，有一办法就是连续不断地按选择钮，这样它的生命力就会降低到1，然后用彩虹一弹，就可将它击倒。

●“彩虹岛”选关法

当标题画面显示时，即出现一条半圆形图案的彩虹时，你及时地用操纵器顺次按左、B、右、上、下、左、右钮，这时如果彩虹下方出现“WORLD1”字样，说明密码已输入。这时画面下1、2、3、4、5、6、7的弧形下出现一个红色心脏状图形，按到A钮，即可任意选择1～7个大关（注：有些组装卡不具备此功能）。

●“梦幻战士”选择武器与法术

游戏内容为少女优子伏魔降妖，整个节目共有6大关。有一方法可供选武器和法术。方法是：游戏开始时，按住B

钮，再按开始钮，使之暂停，然后顺次按选择钮、A、B、A 钮，便可选择武器及法术。

●“神奇男孩”

节目内容为两个小孩对抗恶魔。整个游戏共有 14 关，攻打每关头目，如在接近头目前就已获得宝物，又在限定时间内就能与头目相遇，这一宝物就能一直使用；对付第一关怪鱼用火器攻击；对付第二关怪物，要走入龙的体内攻打，才会见效。

本节目有一秘技可用，开始后，如打到 3 万分，即自杀，不要续关，等倒数数完，便输入名字，然后用方向钮选子打入 68K，再按开始，便能无限过关。

●“盖亚徽章”四种秘技

该节目为兵战型游戏，其实是一种日本式军棋。有四种小秘诀可供采用：

(1) 同时按下、选择 A、B 钮，即可用现代兵器。

(2) 按右、选择、A、B 钮，角色会活动。

(3) 按左、选择、A、B 钮，角色会变化。

(4) 按下、选择、B 钮，可选择不同的音乐。

●“赫利先生大冒险”

这是一本老少皆宜的游戏，玩法较简单，画面也不太复杂。主角是一位乘座直升飞机的冒险家赫利先生，他的直升机上装有火炮，威力强大。在画面四方都有一些闪光的水晶石，这便是赫利先生冒险所取之物，他一方面要找准时间和

地点，才可以拿取它们，不然容易被守护在水晶石周围以及暗藏在各个角落里的敌人击中，弄得机毁人亡。攻击敌方大头目时，最好的方法是启动直升机的顶炮，射向敌方的下半截，一发便可命中。再有，你若想休息一下，按控制器的开始钮，同时依次按 B、A、A、B 钮，然后用方向钮选曲，就可以欣赏到几首不同的背景音乐。

●“艾那吉”

节目的主角叫艾那吉，他年纪虽小，却很勇敢。故事描述日本东京被一群妖魔大捣乱，他们肆意破坏，造成灾难，引发了大地震。艾那吉不畏强暴，挺身而出，迅速走向地底拯救同伴。当然，从地面来到地底，环境不熟悉，又面对突然涌来并暗藏在各个角落的地狱妖怪，艾那吉一时尚不能适应，反应比较迟钝，这时必须小心。但是，一旦遇见怪物要打，不能让他们逃脱，否则会更加难对付。在战斗中，可取宝物应敌，有圣水瓶，得到可增强体力。按控制器选择钮，屏幕上可出现各种宝物，可供选择。其中一种红色能源球，具有超强杀死力，不可不取。使用宝物时，需按住选择钮，并同时按 A 和 B 钮。

●“忍者 I”

这是任天堂公司早期制作的忍者系列卡带之一，虽然画面、场景比较单调，但如未掌握打法，就无法将游戏进行到底。

此卡可一人玩，亦可二人轮流游戏。游戏开始，只有 3 次游戏机会，顺利通过 3 局，则奖励 1 次游戏机会。

游戏方法：游戏基本是在固定的地景进行，如山上、塔楼上。每局游戏忍者如将画面内的敌人全部消灭，即可进入下一局。游戏每3局场景一变，难度逐渐提高。敌人为拥有各种武器的武士和怪物，有的会放暗器，有的会吐火球，有的会投炸弹等。忍者可放暗器伤敌。游戏时，吃掉各种闪光物，可加分。灭敌诀窍在敌人落下的瞬间发放暗器击之，或跳起撞敌、落下时趁敌人暂时不动时，立即发放暗器。

操作法：十字键控制行动方向，B键为放暗器，A键为下落。按十字键左右向上45°，并同时按A键可跳跃。

●"忍者Ⅱ"

这是任天堂公司制作的忍者系列卡带之二。为非做歹的恶魔纠集其爪牙，将忍者的爱妻夺去。忍者闻迅，急速前往营救。一路过关斩将，将恶魔的手下全部消灭，最终击败恶魔，救出爱妻。

游戏有两种方式供选择：一人游戏、二人游戏轮流进行。游戏开始，只有3次游戏机会。游戏中，积分2000分，可增加1次游戏机会。

游戏方法：每局游戏均在固定场景内进行（只是色彩变换），忍者将画面全部敌人消灭，即可进入下一局游戏。游戏难度逐步提高。游戏每局均有时间限制，时间快到时，恶魔将会不停的在画面上方向下投炸弹，企图将忍者炸死。如果超时，但又将全部敌人消灭，还是不能过局。游戏时，敌人被忍者消灭后，会化为白色气滴飘起，吃掉可加分，每局顺利通过，所余时间乘10加进积分。

游戏时，忍者可跳起将砖墙顶碎，从中取得各种宝物。宝

物计有：

（1）红色转碟。

（2）红色小人，增加1次游戏机会。

（3）白、黄色物体，可加分。

（4）红色宝珠，可提高忍者运动速度。

（5）酒瓶，可隐身（时间有限）。

（6）宝鞋，一时无敌（时间有限）。

另外，有时还会出现黑色炸弹，片刻后立即爆炸，因此，顶出后，当立即避开。

取得红色转碟、红色宝珠、酒瓶或宝鞋，不重复的积累3个时，画面变暗，敌人全部定住，1只巨大的青蛙会出现在画面上，忍者可骑在青蛙背上，将所有的敌人全部吃掉。

操作方法：十字键控制方向，A键为跳跃，B键为发射暗器。

●“小蜜蜂”

这是一本简单的儿童射击卡，最适合于低龄儿童游戏。游戏有两种方法供选择：一人游戏、二人轮流游戏。操作法：用十字键控制发射器的移动，A或B键射击。游戏共有3次机会，每局以小红旗数目为标志。

游戏方法：必须将画面内排成方阵的蜜蜂全部击落，才可进入下一局游戏。敌方蜜蜂分为绿、紫、红、黄四种颜色，并不停地移动。将绿色的击落，可得30分；紫色的，得40分；红色的，得50分；黄色的，得60分。每隔一段时间，敌方蜜蜂会有1只或数只从阵内飞出，向你攻击，并抛出弹丸。若被其碰上或击中，均失去1次机会。若将其击落，得分可加

倍。

●“大蜜蜂”

这是与“小蜜蜂”大致相同的射击卡，可供低龄儿童游戏。

游戏有两种方式供选择：一人、二人轮流游戏。按十字键控制射击方向，A 或 B 键为射击。游戏开始有 3 次机会，积分至一定数额，可增加游戏机会。

游戏方法：将画面中出现的所有蜜蜂击落，即可进入下一局游戏。游戏开始，敌方蜜蜂不断从两侧飞出，并不时抛下弹丸，被弹丸击中或被其碰上，即失去 1 次游戏机会。不能将蜜蜂击落，它们会在空中排成方阵，并飞下继续向你攻击。

●“大蜜蜂”火力增强法

游戏的每局有四只最大的蜜蜂出现，击 1 次变色，击 2 次方可消灭。若不能将其击落，它有时会发出电波，此时射击器如能进入电波范围内，即可被其吸附在一起，并带入画面上方的敌蜜蜂阵内。此时另一架射击器补充位置后，如能将大蜜蜂击落（注意不要击中射击器），射击器就会落下，与另一射击器联为一体作战，使攻击力大大增强。

●“龙魂”基本画面

老英雄阿布鲁创立了米独嘎鲁德王国。他的一对双生子女——立依斯和依丽丝在和平环境中茁壮成长。但是魔鬼喀鲁达将魔爪伸进了米独嘎鲁德王国。喀鲁达为了举行黑暗世

界的复兴仪式所需的活祭品，夺去了依丽丝。

在本游戏卡中，消灭喀鲁达，救出妹妹，是主人公立依斯的使命。立依斯从太阳神处借到剑的神力，变化成龙的恣态，迎战敌人，龙的武器是对空用和对地用的两种火，用此来消灭敌人。在途中，破坏地上的蛋，消灭闪光的敌人，就会出现项目，拿到项目后，使龙的能力变化。

基本项目有：绿色项目，取得龙的头，会增加1个，最多时为3个；红色项目，对空用火的威力增加到最强状态，可按B钮连续发射。

特别项目有：增加速度，龙的移动速度增加至5阶段；增加火力，得到后对空用火增大到3发成扇状；增加威力，能吐出最大威力的火焰；缩小，龙变小。如再得到绿色项目，可复原；分身术，是小龙的强力型，能左右无敌分身，得到绿色项目后复原；翅膀的力量，在一定时间内，被敌击中无妨；火龙，最强力效果，一定时间后效果消失；大地震，在一定时间内发生地震，地上敌人全部消灭；强力炸弹，在一定时间应用地面的火能发生地震；分数，可得5000分；幸运项目，可增加1条龙；力量下降，危险！如果取得，力量减弱。

除以上项目外，还有复合项目与救助项目，这是一次便可得到2～3种增加力量的项目。复合项目产生于通常发白光的敌人，救助项目隐藏于地下，用地火寻找。

游本游戏有两种游戏方式，为蓝色龙和金黄色龙。金黄色龙游戏区域只有5个，在开始时，即可以连续射击，操作相对容易些。至于选择哪种游戏方式，则需要在一开始同远古的查韦鲁对抗后，根据胜负来决定。战斗是蓝色龙潜入查韦鲁魔宫的场面就开始了，在这里如果漂亮地击败拿着一根

横棍的查韦鲁、就进入蓝色龙的游戏方式，反之则进入金黄龙游戏方式。

本卡共 9 个区域，每区域在开始均有表示本区域的名称和龙剩下的数目．在每个区域最后都有一个强大的头目，打败它之后，便可进入下一区域。

区域一：古生代，是恐龙生活的太古时代，恐龙头目不断喷出火焰。

区域二：火山、流溢着灼热熔岩的大地，注意火山喷出的岩浆。

区域三：密林、原始植物茂盛的森林，最困难的是对付巨大的昆虫群。

区域四：墓地，在不毛之地的大沙漠，荒凉的魔鬼墓地接连出现，首脑是骷髅怪龙。

区域五：洞窟，住着有魔性的蜘蛛。难点是左右两道会摇动的墙壁与地下突然出现金字塔。首领是超级毒蜘蛛。

区域六：冰河，在冰封的世界、要击碎冰层，打开通道。这是非常高速的一版，若没有取得加速项目，将很难过关。同时这里还有减速项目出现，不小心取得，后果很不好。

区域七：深海，背景音乐很动人。前半部敌人的游击不很激烈，后半部敌人也不算多，但同叫斯迪比鲁的怪鱼搏斗比较困难。

区域八：这是一个被黑暗包围的世界，一黑一亮令游戏者的精神加倍紧张，在黑暗中不小心就会被敌人撞着，应随时发放对空火，首脑是长舌蜥蜴龙。

区域九：魔宫，终于到达喀鲁达的邪城。区域很长，有许多陷井，分叉路很多，首脑是希度拉龙，有三个头一边喷

火，要特别小心。

●“龙魂”选 20 人法

过与查韦鲁对抗后，按住Ⅱ号手柄的 A、B 钮不放，按启动钮，等游戏开始后，再放开 A、B 钮。

●“恶魔城传说（恶魔城Ⅲ）”

继第一本“恶魔城”，第二本“咒之封印”后，第三本“恶魔城传说”以更加完美细腻的表现方式与广大游戏机爱好者见面。

本卡说的是欧洲中世纪的黑暗时代，出现了一个恐怖的魔王，他不断从魔界召来同伙，企图称霸欧洲。一向与世俗隔离生活的西蒙，其家族拥有神奇的力量。某一天，来了一位天神，命西蒙去征服恶魔城的首脑。西蒙带着他的神鞭，到教堂中祈祷。突然间，十字架闪闪发光，催促西蒙立即出发。在途中，他将会得到 5 种特别武器（与第一本“恶魔城”相同）。

刚游戏时，只有西蒙一人作战。当把某些敌人打倒后，会出现一个红珠。西蒙取得红珠，被打倒的敌手便会与西蒙对话。原来，这些人被魔王施了魔法，经与西蒙对话，其魔法咒语被解除，改邪归正，与西蒙结成战友，协同作战。

西蒙最早遇到的战友是僧侣，他是东正教的导师，除手持一魔杖之外，有四种魔法：①魔法箭，功能与西蒙的十字架一样；②光之弹，是 3 枚光珠一起围住敌人，作进攻或防御；③火焰弹，用火焰攻敌的魔弹；④冰冻器，可以冻结敌人一段时间。

驼侠，最初被咒语控制，成为魔王手下，在途中阻挠西蒙，但最后成西蒙战友，是一个得力的助手。他的绝技，是能紧贴在墙壁或天花板上用刀来攻击。

狮面兽人，曾是魔王手下，后改邪归正。他的武器是火焰球，攻击力十分强。此外，变身魔法，当他变身后，会更加疯狂，大部分敌人都不是对手。

进入恶魔城的路程共分 9 段（9 关）可以寻找捷径。西蒙从教堂出发，打败头版的首脑后，画面上便会出现恶魔城的全景地图，其中有二条路让你选择（按方向键上、下），向下经过绿色遗迹，向上则要经过钟楼。

在钟楼里有很多转动齿轮，下面是深穴，要巧妙地利用齿轮转动跳跃前进。驼侠是这里的守敌，最终变为西蒙的战友。钟楼崩塌时，按选择键，西蒙可变成驼侠。由于驼侠拥有敏捷的身手，很适合在深穴的地方活动、跳跃，站在天花板上向前移动，避开许多敌人。

离开钟楼向下走，才能正式进入恶魔城的城堡。画面上出现恶魔城的远景，字幕介绍这座城堡的历史，恶魔城的内部线路图也历历在目。按线路图分为：①阴深的森林；②雾之世界，在森林中选择向上的路便可到达这里，其实这里是一条捷径；③幽灵船；④绿色遗迹，头版过关后，按下即可来到这里；⑤火焰洞；⑥水中都市，在火焰洞中按下便会到这里；⑦艰难地段，在完成火焰洞后，若按上就可达到。这一版有 3 个背景，也是最复杂的路线，版面最长。

无论走哪一条路线，都将同魔王进行决斗，这是最终目标。然而就在进入恶魔城的路途中，你会体验到紧张的气氛和游戏技巧的发挥，以及手、眼、脑相互配合所得到的锻炼，

才是本卡真正精华所在。

● “恶魔城传说”（恶魔城Ⅲ）选武器法

在游戏中途按选择键，即可换武器。过第4关时，需按选择键，变成飞鸟，才能过关。

● “摩艾君”

这个游戏有50余版，目的是设法救出每一版的小摩艾。每版都经过精心设计，具有引人入胜的场面，要玩完并非易事，属智力游戏。操作法：A键为起跳；B键为用头撞石，可击碎石头；按下加B键，放炸弹；选择键，自杀；按左或右片刻，可推动某些石头。标题画面时同时按下和选择、启动键后，用上或下可选1～56版中的任一版。

● “魔方医生”

可双人同时玩，玩法类似俄罗斯方块，但具有更大灵活性，令人着迷。游戏者，可控制不断被医生抛入的各种色彩的药丸，对准同色的细菌，当同色药丸与细菌排成一条横线或竖线时，药量足够，细菌即被杀死。消灭完版面上的全部细菌，就可过关。整个游戏有三套速度20关。双人玩时，只要设法同时消灭两种以上的细菌，就可干扰对手。

● “中文麻将”

该片不象“日本麻将”那么复杂，不好胡。各种操作都有中文提示、还有水平选择，十分适用。操作方法：A摸牌、出牌；B胡牌；下杠牌；左吃牌，右碰牌。

●“赤影战士”选关、接关法

此卡又名“水中魂斗罗”、“兄妹大侠”。游戏的主人公是兄妹俩，忍者打扮，是十分精彩的双打游戏。

当标题画面出现时，顺序控Ⅰ号手柄的A钮4下，B钮4下；再重复按A、B钮4次后，会听到一响声，然后配合以下钮即可选、接关：

（1）按住Ⅱ号手柄的B钮启动，选1～2关。

（2）按住Ⅱ号手柄的A钮启动，选1～3关。

（3）按住Ⅱ号手柄A和B钮启动，选1～4关。

（4）按住Ⅰ号手柄B钮启动，选2～1关。

（5）按住Ⅰ号手柄的B钮和Ⅱ号手柄的B钮启动，选2～2关。

（6）按住Ⅰ号手柄的B钮和Ⅱ号手柄的A钮启动，选2～3关。

（7）按住Ⅰ号手柄的B钮和Ⅱ号手柄的A、B钮启动，选3～1关。

（8）按住Ⅰ号手柄的A钮和Ⅱ号手柄的B钮启动，选3～3关。

（9）按住Ⅰ号手柄的A钮和Ⅱ号手柄的A钮启动，选4～1关。

（10）按住Ⅰ号手柄的A钮及Ⅱ号手柄的A和B钮启动，选4～2关。

（11）按住Ⅰ号手柄的A和B钮启动，选4～3关。

（12）按住Ⅰ号手柄的A和B钮及Ⅱ号手柄的B钮启动，选5～1关。

（13）按住Ⅰ号手柄的A和B钮及Ⅱ号手柄的A钮启动，选5～2关。

（14）按住Ⅰ号手柄的A和B钮及Ⅱ号手柄的A和B钮启动，用左右选音乐，用A键欣赏音乐。

（15）按住Ⅰ号手柄的上钮及Ⅱ号手柄下钮启动。可接关9次。

●“棋王（中国象棋）”

中国象棋已具有5000年历史。由于棋路千变万化，行棋自由灵活，是一种益智的对局游戏，深受国人和亚洲地区的外国人的喜爱。

（1）游戏程序：启动后，便自动进入示范抬头画面和选择画面。按A键1次或2次，及进入选择画面，此时用上下键再用A键选择4种游戏模式。

（2）操作说明：A键为指定棋子与放下棋子；B键为取消指定；方向键为移动手指。

（3）操作方法：先用方向键将手指移至欲移动的棋子上；然后按A键指定棋子使之变成微红色，再用方向键将手指移至欲走的位置上。按A键放下棋子即完一着棋。按错棋时，只要再按B键，即可取消指定。

（4）功能说明：（见棋盘旁边的符号）

←：后退一手（悔棋）；

→：前进一手（重播）；

⇆：左右旋转棋盘；

↑↓上下旋转棋盘；

B：按棋谱改下另一手棋；

H：按棋谱任意下一手棋；

L：二人对局时限时选择；

Q：离开游戏。

（5）功能选择：先用方向键将手指移至功能方格上，再按A键以选择此功能。

（6）游戏特色：学习功能：只接受合乎象棋规则的输入，可学习正确象棋规则。棋谱研究：可用B、H功能研究棋谱。复局功能：下完之后，可用←功能退回至开局，再用→功能复局。棋力特强：历时4年的研究，可轻易击败PC之决战中国象棋。满足需要：可选择简易、普通、困难三种棋艺水平。对手选择：可选与电脑或双人对弈。

●"联合大作战（蚕食飞弹）"

本节目是非常优秀的战争游戏节目，酷似前不久爆发的海湾战争画面，整个游戏紧张激烈，扣人心弦。

游戏分单打和双打两种。单打时，可任意选用直升飞机和吉普车两种作战工具。方法是：先按屏幕上的2PLAYER后，显示HELI（直升飞机）和JEEP（吉普车）字样，此时用选择键选择。双打时，各控制一架直升机和吉普车，飞机和吉普车都配备有很强的武器装备。战斗进行中，二人要密切配合，协调一致，对敌进行空地立体战。当遇到敌方的联合飞机时，消灭后可获得加强火力。当遇到地下埋藏的地雷（有一小标记）时，将它击爆后，有一小团雾状东西升起，若击爆可加分；若获得可护身10秒种，此刻对方的枪弹不起作用。游戏中要注意敌方忽然向你射来的导弹，要小心避开。直升飞机配备有向前和斜下射两种；吉普车有斜下射和可调

（用十字键）向前、直上、向后两种火力。另外，吉普车有跳跃功能，以避开地下陷井。

应注意的是，打每一关首领时，必须抓住对方的薄弱部位攻击，否则损失惨重，直至全军覆没。如打第一关首领——装甲车时，瞄准它的车头与车体的颈部（连接处）不断攻击，就容易获得成功。

另外，此卡有些版本可选关。其方法是主题画面直接按A或B钮或十字钮即可。

●“1945”（1991年版）

本节目继1942、1943、1944之后，于1991年最新推出的描写第二次大战的空战游戏。此卡的图像、打法、音乐都与前几种卡有较大改变，使战斗更逼真激烈，情节更丰富生动，给人以耳目一新的感觉。

游戏开始，你有8架飞机，但很快你会发现 在游戏中的损失很快。你驾驶的飞机不但要对付空中四面向你围攻的敌机，而且要冲破地面坦克的封锁和海上舰艇的炮击。每架飞机都装有3枚高能炸弹，当敌人围攻你喘不起气来时，即时扔炸弹可解一时危机。中途可吃掉各种火力和补充炸弹量。

本节目共10关，每一关能打到20000分，即为高分数，所以，玩此节目要精力高度集中，稍有疏忽，将会机毁人亡。由于节目惊险难度高，颇受青年人喜爱。

●“双截龙Ⅲ”

本节目是颇受欢迎的“双截龙Ⅰ、Ⅱ”两卡的续集。其主人公仍是前二集的义士，同样是非常精彩的武打游戏。

本卡讲述的故事是，本游戏的主人公威廉和贝尔，在功夫武馆遇见一被歹徒围攻受伤的老人。他们将歹徒打败后，老人告诉他们，有一个由多国组成的恶势力，夺走了 3 颗宝珠，企图称霸世界。必须要夺回宝珠，才能阻止歹徒的企图。于是威廉和贝尔开始了在各国寻找宝珠的艰难里程。

本卡可选择单打或双打。共一个序幕关和分别在（按顺序）美国、中国、日本、意大利、埃及五个国家（五关）。每个国家分前后两个场景，每个场景都有首领人物把守。三颗宝珠就分别放置在其中的国家里，打败看守敌人，即可得到。在每个国家战斗时，都以这个国家的特征景物作背景画面，出现的敌方人物的功夫，也以这个国家的传统功夫为动作。如在中国背景画面有长城等，出现的敌人使用的是中国功夫；在日本背景画面出现的是日本式建筑房屋竹林等，敌人也是以忍者面貌出现。所以，战斗时要有所区别。

本卡主人公的功夫除了前二集固有的“旋风腿、勾拳……”等绝技外，又增加了绝招“空中翻腾”。操作法是：同时按连动 A、B 钮，再按方向钮左或右，即可在空中左右翻腾。如果对付敌人，可使他抓举抛投，致敌于死地。除此之外，在游戏中按选择钮后出现一画面，在每主人公指标下，按 B 会出现一箭头，用选择键选 NUNCHUKS，按选择键恢复后主人公手中会有二节棍，可以攻敌（有下数限制），选 BARE、HANDS 是表示空手对敌。在游戏过程中，还能得到另两名义士的帮助，也可用此画面选出。此画面下方表示已取得宝石数目。

●"双截龙Ⅲ"跳关与加血法

游戏中同时按手柄的A、B钮和启动钮即可。另外，1991年版卡可加血，方法是游戏时先暂停按住B钮不放，再启动后，即可加满血。

●"多拉美Ⅱ"（1991年版）

本节目是著名"多拉美"卡的续篇。

故事讲述的是多拉美先生和多拉咪小姐，在某地进行科研活动时，发现某小姐不幸被异星怪人劫持，于是两人身着太空服，登上宇宙飞船追踪，他们冲过重重障碍，救回了某小姐。

本节目在单人游戏时，可在中途随时加入，方法是：按住Ⅱ号手柄的A、B钮，让2号主角加入战斗。此法也可用来借人。

本游戏卡还特意设计了一射击方块节目，可在紧张之余调节一下趣味。选择此节目只需将箭头指在PASS WORO即可。另外可选音乐及各种射击声。只需将箭头指向OPTIONS，即进入选择栏目。

●"勇士们"（1991年版）

本节目是正面立体画面的枪战节目。每一关的攻击目标都不相同，其中有营地、弹药库、军工厂、司令部等。攻击时，将瞄准镜对准敌方，按住A或B钮，就可消灭敌人。敌方出现的有士兵、坦克、军车和堡垒等。为了敏捷的躲开敌人的火力，可同时按住A、B钮。主人公便可来翻跃着行进。

战斗中出现的一些宝物，要设法吃掉。

此节目可同时双打，但要求必须使用主、副手柄都带启动钮的游戏机（如小天才 501 型），同时按启动，即可双人玩。

●“龙牙”（1991 年版）

本节目是可双打的超级武功游戏。主人公身怀绝技，不仅擅长棍棒、暗器、飞镖各种武器，而且随心所欲地变幻为蜥蜴、飞鹰，老虎等猛兽，为闯关增添了不少便利。变身法是：当吃掉变身的宝物时，按住单发 B 钮 3 秒钟不放，即可实现。本卡分单人或双人同时游戏两种。

●“B·J 男孩”（1991 年版）

这是一个与以前不相同的武打游戏，非常富有时代气息。此卡共三个主人公（可在开始前或每关开始前任意选择）都是滑旱冰的好手，他们滑着旱冰与歹徒搏斗。三个主人公滑旱冰的技术和功夫都有所不同，所以，选择时应注意。如 T. Bicds 身壮如牛，故他滑速较慢，但打斗时，往往以雄壮的身体扑向敌人，将其压倒。Hot Flash 一头长发非常潇洒，他滑冰速度很快，特别跳跃距离很远，选他作第二关主角很合适。ROCKERS 的功夫出众，很适合打击强敌。

游戏中因为各主人公都在滑行前进，所以，控制的难度比较大。加之滑行路面时有陷井、深穴、路障等，要小心避过和跳跃前进。下面介绍几关作战法：

第一关，城市。在城市中街道作战。街道上经常会出现陷井、深穴等。此关共 3 个场景。最后首领作战的技巧是，先

不要与他正面冲突，等他跑累了，在休息的片刻打击他。

第二关，高速公路。此关敌人不多。运动速度很快，主要是考察你对高速公路的各种路障的闪避。有时高速公路忽然断开，要把握好时机，才能跳过。此关老王是一个巨大直升飞机对你进行射击，同时公路两边不断发出激光拦击你，只需不断的躲避经过一段时间，直升飞机会自动退去，于是你也就过关了。

第三关，垃圾处理场。这里放满了旧汽车和车胎，你就在其中穿行，敌人不时会向你抛火焰、炸弹和汽油拦阻你，还有处理旧汽车的铁球向你砸来，要小心。

第四关，河边。在河边很窄小的道路上行走，经常有路边的水管冲出水来，若不小心，很容易掉入河中。此关敌人不多，但出现一个实在够你受的。

以后的几关，请读者边玩边体会。此卡操作法，十字键控制方向，A 钮为跳跃，B 钮为击拳，同时按 A、B 钮主人公跳起来攻敌。

●“B·J 男孩”无限加血法

本游戏会有 3 次机会，每次机会均有血（显示在画面左下方）。与敌战斗失血后，加血的方法是，控制选择键，即可加满。只要失血，就可用此法不断的加满。

●“沙罗曼蛇Ⅲ”增加飞机与火力法

“沙罗曼蛇Ⅲ”是一个比较难打的卡，一般只有 3 架飞机进行战斗，若游戏者水平不高，很快就会损失掉。现有一

法可增飞机。其方法是：在标题画面音乐未完时，迅速完成按上、上、下、下、左、右、左、右、B、A、启动钮，游戏开始即可增加到30架飞机。

另外，组装的“沙罗曼蛇Ⅳ”卡还可以增加火力，使之获得最强的火力配置。其方法是：在游戏过程中，按住B钮不放，按选择钮，这时画面下方的一排火力指示栏就会显示。按一下选择钮第一栏就会闪烁，此时再按A键实现；按二下选择钮第二栏就会闪烁，再按A键可实现。这样一致下去，就可使飞机配置到最强的火力。若不按A键，不断按选择键，你可发现你的飞机就可不断增加，直到99架。

●“野狼敢死队（作战狼）”

这是一个在极端秘密的情况下，而且必须成功的营救人质行动。多次经历战火考验的基米，接受了这次代号为“作战狼”的任务，只身一人跳伞潜入……。

本卡是一本光电冲锋枪专用卡，共单人射击游戏。游戏者手持光电冲锋枪，将画面中出现的向游戏者射击的敌人都击毙，并救出人质，就算完成任务。如果用游戏机的手柄操作也可，此时画面有瞄准器出现。

游戏开始时，显示出作战的地图，包括通信所、密林、村庄、弹药库、收容所和飞机场三个战场。其中密林是探听和通向关押人质的收容所的关口；村庄是生命补给关口（过关后生命力加满）；弹药库是弹药补给关口（过关后弹药加满）；在飞机场把救出的人质送上飞机运走，即完成任务。

画面下方的长条标志生命力，若被敌方击中一下，就会红一格。出现敌方人物，除普通士兵外，还有投手榴弹（通

信所)、持机枪(弹药库)、拿火箭炮(收容所)、骑摩托(飞机场)等特殊兵种，还有劫持民女的军官(是个难对付的头目)，敌人的装备有直升飞机、装甲车和巡逻艇。注意画面上常与敌兵混杂出现的一些护士、少年、民女和泳装少女，是不能射杀的，否则生命力也会红一格。当人质全部死亡或生命力全部变红，游戏即告结束(作战失败)。

作战的每一关画面左下方，有你的各种弹药现存量；画面右下方，有需消灭的此关敌兵数和直升机、舰艇、装甲车数。游戏过程中，还有出现一些项目，出现后，对准射击一下，即可获得。如子弹夹(补给20发子弹)、火箭弹(增加1枚，对付直升机等很有效)、圣水瓶、急救箱(补给生命力)、甘油炸弹(出现后射击它可引爆)、超能枪(加大射杀力)。

此卡对于爱好射击战斗的朋友们来说，是一个难得的好卡，它可以让你体会到紧张激烈、亲临其境的享受和刺激。

●“激龟忍者Ⅱ”

本节目是日本柯拉米公司研制发行的，它以在美国颇受喜爱的侠义神龟为主人公，使每关的画面充满了正义与邪恶的殊死搏斗，情节生动曲折，色调绚丽多彩，是一个优秀的少儿节目。

本节目可任意选一个或二个(双打)手持不同武器的神龟，先按启动键，再按方向键，即可完成选入程序。

跳跃攻击敌人，是神龟们的一大绝技。操纵方法是：同时按A键与方向键，二键同时配合。在缩身腾飞时按B键，则可以在不同方位发挥各自武器的特长，这又是神龟的一绝。另

外，如果消灭某种敌人时，还可以获得长剑、飞镖、齿轮镖、回力刀等特殊武器（一次只能得一种）。

整个节目有6关，每一关有一间屋子，房间的侧门内储备有增强体力或武器的宝物，不要坐失良机。

●“洛克人Ⅱ”的魔法

有一“魔法”可使星星变成鸟，而在选择1名头目时，按住A钮，再按开始钮。那么，其后的画面中原应是闪烁的群星，现在却变成飞翔的小鸟。

●“洛克人Ⅱ”增加人数法

在有皮皮出现的画面，将叶子魔法弄出来后，洛克人不要动，皮皮便会一一出现，用叶子魔法去攻击皮皮，而皮皮有时便变成JUP的宝物，所以一定要拿到，如此一直做下去，剩下的人数便可不断增加。

●“洛克人Ⅱ”飞镖无限法

在“洛克人Ⅱ”中，当你选用飞镖时，按正常方法，当你使用38只飞镖后，能源会减少一格。有一种方法，可以使你任意使用飞镖，而不会使能源减少。

当你使用37只飞镖时，按一次开始钮暂停，然后再继续使用7只飞镖，如此反复进行，你就可以任意使用大量飞镖，而不必担心能源会减少。

●“功夫”的7种功夫

“功夫”中的主人公要依次对付5个功夫高手，要一一

战胜他们，主人公的功夫自应高人一筹。主人公在游戏中，可施展7种功夫，这7种功夫施展得好不好，正是能否战胜5个功夫高手的关键所在。下面对这7种功夫作些介绍：

第一种功夫：弓步冲拳。

按A钮，击中对手可得100分。

第二种功夫：踢脚。

按B钮，踢中对手可得200分。

第三种功夫：踢起侧踢。

按住方向钮上方，再按B钮，踢中对手可得300分。

第四种功夫：下蹲冲拳。

按住方向钮下方，再按A钮，击中对手可得100分。

第五种功夫：扫堂腿。

按住方向钮下方，再按B钮，扫中对手可得300分。

第六种功夫：高腿侧踢。

按住方向钮左方（左移）或右方（右移），再按B钮，踢中对手可得200分。

第七种功夫：雕飞踢侧。

按住方向钮左上方45°（左向）或右上方45°，再按B钮，踢中对手可得300分。

●“功夫”的5大对手

“功夫”中的主人公在擂台上必须依次对付5个功夫高手，这5个功夫高手都有自己的绝招。

木棍大汉绝招：棍打加踢腿。

木棍大汉是主人公面对的第一个功夫高手，他手持一根木棍，舞得虎虎生风，不断攻击主人公的头部、腰部和腿部，

他的绝招是棍打的同时，还会突然弹腿踢起来，一个不小心，就会着了他的道儿。

对付木棍大汉，要快速冲上去，近临用弓步冲拳、高腿侧踢、连续攻击，尽量别让他脱身喘气，就可以战胜他。

胖大汉绝招：三路火弹。

胖大汉绝招赤手空拳出现，拳脚功夫不错，你如果一直跟他近身搏斗，他终会输给你一筹，被你打倒。但是，如果让他有机会脱离开你（事实上他一直在设法跟你保持一定距离），你就要小心了，因为他身藏暗器，一旦脱身就会掏出来使用。这是一种火弹，一出手就是3颗，沿上中下三路向你射来，令你很难躲过。

铁链大汉绝招：

铁链大汉是5个功夫高手中最厉害的一个，他一身功夫，无论是铁链功夫还是拳脚功夫，都已练到炉火纯青的境界，他挥舞着一条长长铁链，收发自如，头上还拴着一只铁球，令你在远处也很难躲过；他拳打脚踢，拳拳见功，脚脚中的，令你在近身也捞不到便宜。

对付铁链大汉，首先要尽量躲避他甩过来的铁链，要及时腾空跳起，或蹲下。然后，伺机用腾飞侧踢攻击。铁链和拳脚相比，铁链的威胁更大。所以，还是设法近身搏斗来战胜他。

红衣姑娘绝招：飞镖。

红衣姑娘的身手似乎比前面几个大汉略逊一筹，终归是一女流之辈。但是，你千万别轻敌。红衣姑娘以一个女儿之身手，敢于登上擂台向你挑战，自有其过人之处。你很快就会发现，她的身手更灵巧，脚也踢得更高，拳也捞得更低，动

作连贯而迅猛，迫得你不得不从更大的范围加以防护。还不止于此，她还有厉害的一手，就是从她手中频频飞出的飞镖，快而密，对你的威胁更大（在游戏第9轮中，飞镖还会分上中下三路飞出）。

所以，对付红衣姑娘，首先是要打掉轻敌意识，然后打起精神来应战。这样，你才有可能取胜。否则，你很可能就会败在红衣姑娘的手下。

胖和尚绝招：鱼跃扑一人。

胖和尚身躯庞大，动作笨拙，拳脚功夫一般，又会使你产生轻敌思想。然而道理相同，任何一个敢于攀登擂台的比武高手，没有一个是真正笨的，他们都有自己的看家本领。胖和尚的看家本领，就是鱼跃扑人。当他玩起自己这一绝招的时候，你再也看不到半点笨的影子，原来貌似很笨的胖和尚，突然间变成十分轻灵便捷，速度惊人地向你飞来，令你一个措手不及就被撞伤。胖大与轻灵，笨与巧，竟是这样奇妙地结合在一个人身上，这正是胖和尚的致胜绝招。

对付胖和尚的有效方法，一是重视，二是近身搏斗。

●“小叮当”的神奇武器

用嘶哑的声音来消灭敌人，真是闻所未闻。但在“小叮当”中，你可以亲自体验到这种奇特的事情。

方法是：先救出技安，让他和小叮当一块作战。然后，你张嘴对着操纵器的麦克风处，用沙哑的声音大叫3秒钟，接着你发现画面上的敌人，在一瞬间全被消灭了。真是不可思议的神奇方法。

不过，这种方法在游戏中只能使用一次，所以，别轻易

使用，要在对付强敌时才使用。而且普通游戏上没有麦克风装置。

●"小叮当"的秘密宝物

"小叮当"有一种秘密宝物，就是无敌粉红猪。取得粉红猪后，可使小叮当在一定时间内所向无敌。但粉红猪是隐藏着的，它的现身必须要有一定条件，这个条件就是要按一定顺序将几个敌人打败。这几个敌人是高布→高布→蛞蝓→哥拉斯→尤宝→高布。顺序就是第一个敌人和最后一个敌人都是高布，但中间几个敌人的顺序如何排法，就要在战斗中摸索了。

●"小叮当"的过关宝物

"小叮当"第二世界魔境中，隐藏着一个秘密宝物：铜锣铙。这种宝物对于闯魔境感到困难者，可以帮大忙，它可以使你不必进入秘道，即可轻松过关。

使隐藏的铜锣铙出现的方法很简单：你只要连续打败 4 个达卡就可以，这其中不能打倒其它的敌人。当第四个达卡被打败的一瞬间，画面上就会出现铜锣铙。

关键是瞄准达卡射击，不可打中别的敌人，否则铜锣铙不会出现。

●"小叮当"接关法

当小叮当被打倒后，立刻同时按开始钮和方向钮，就能在原地再次开始继续游戏，而无须从头开始。但小叮当的分数就会从 0 开始。

●“小叮当”选关法

“小叮当”游戏共为三大世界，正常的游戏方法是从第一世界出发，闯过第一世界，才能进入第二世界，闯过第二世界，才能进入第三世界。

遵循下面介绍的方法，就可以选择直接从第二世界或第三世界开始游戏。选择从第二世界开始：按选择钮一次，同时按开始钮、A钮、B钮。

选择从第三世界开始：按选择钮2次，同时按开始钮、A钮、B钮。

●“小叮当”攻击诀窍

“小叮当”游戏共分三大世界，攻关诀窍如下：

(1) 第一世界攻关诀窍

第一世界是3D画面，是一个规模宠大的外星基地，除地上画面外，还有地下画面。经由地上画面中的特室入口，可以进入地下画面。

小叮当在第一世界的目的，是要救出伙伴大雄，但他要寻找和循正确路线，穿行于各种建筑物之间，与各种魔怪遭遇并战斗，同时不断寻找和获得各种武器和宝物，最后要与牛魔王决战，只有在胜了牛魔王以后，才能救出大雄，并进入第二世界。

牛魔王是第一世界的魔怪首领，十分强大，它撞击后将损失惨重。它的行动主要是左右移动，时而跳跃。攻击要点是：

①当牛魔王处于架台上时，是对它施攻击的最佳机会。

②必须使用强力扇连续攻击10次，才能击倒它。

③最好在小叮当威力较强时，才与牛魔王决斗，否则很危险。

④不要同牛魔王站在同一条直线上，否则很容易被牛魔王击中，应处在稍低于牛魔王的位置上发动反击。

⑤应先扫除牛魔王附近的其它魔怪，而后，再与牛魔王决战，以免除后顾之忧。

（2）第二世界是诡秘的魔境。魔境分为主要通道和秘密通道。主通道是一种旋转式的路径，曲折多变，敌人主要集中于此；秘道禁囚着小叮当的伙伴技安和阿福，并收藏着大量宝物和武器。小叮当必须在两种通道之间穿插、探索、冒险、战斗。

第二世界分三个区域，每个区域有一个强敌，现分别介绍如下：

①奥龙岩

这是第一区域的强敌，不会移动，但会发射大量子弹。如果小叮当威力较弱时，则应远离它，可以从画面的左端向它射击，这样较安全；如果小叮当威力强大，就可以一直停留在奥龙岩的洞口处，对准洞口连续射击32次，就可以将它击毁。

②大魔船

这是第二区域的强敌，以圆圈方式游动，威力很大，可先让技安和阿福打头阵，使小叮当保持足够的威力到最后决战。小叮当要先习惯它的移动方式，然后随着它的移动反击，连续发射32次，即可将它击败。小叮当如果有小灯武器，就会较易击败它。

③人马怪

这是第三区域的强敌，以椭圆形游动，会发射子弹，而且有两只蝙蝠保护。对付它，小叮当要不断地快速游动，同时尽量射击，连击 32 次，可将它击败，如果小叮当威力不足时，可处于墙壁后的位置上发动攻击。这样虽然费些时间，但可躲避人马怪射出的子弹，保证小叮当的安全。

（3）第三世界攻关诀窍

第三世界是个巨大的海底迷宫。小叮当的三位伙伴大雄、技安和阿福又被魔怪囚禁于海底迷宫的宝箱之中。宝箱一共有 8 个，放置宝箱的地方经常是相同的，但伙伴到底在哪个宝箱之中，则每次都不同。小叮当必须找到宝箱，救了 3 位伙伴，才能打开鬼岩城大门，并进入鬼岩城内，与大海怪作最后的大结局决战。打败大海怪，就可以救出第四位伙伴宜静，最终结束小叮当的冒险游戏。

①攻关步骤

第一步骤是搜集大宝物，首先要寻找和备齐钥匙、护身符、通过圈、聚物袋这 4 个大宝物。因为这是小叮当在第三世界中夺取胜利所不可缺少的宝物。

第二步骤是开岩主通道宝箱。海底迷宫共有 8 只宝箱，一半在主通道上，一半在秘房之中，首先要以主通道的宝箱为目标。

第三步骤是开岩秘房宝箱。海底迷宫中共有 4 处秘房。进出秘房必须使用宝物通过圈。第四步骤是将宝物与三位伙伴带到鬼岩城。由于小叮当一次只能携带 3 件东西，所以，需先将其它宝物存放在容易记住的地方，用聚物带携带三位伙伴前往鬼岩城。鬼岩城门是封闭的，如果小叮当带同三位伙

伴来到，城门就会自动打开。否则就无法进入鬼岩城。

第五步骤是攻打鬼岩城，决战大海怪。鬼岩城门开通后，先别急着进去，应返回迷宫取回来先有的宝物，再入城。入城后先后遇到3条龙(可用护身符对付)，最后与大海怪决战。

②开启宝箱的方法

开启宝箱之前，要先备齐钥匙、护身符和聚物袋这三大宝物。首先用钥匙碰宝箱，就可以开启宝箱；宝箱开启后，可能出来的是伙伴，也可能出来的是恶龙。如果是恶龙，小叮当应赶紧跑开，然后尽快按B组钮放下钥匙，改拿护身符，将护身符往恶龙身上贴，即可将恶龙打败。

如果是伙伴，就要使用聚物袋，才能将宝物和伙伴一块带走。

③攻打大海怪要点

第一，进入大海怪的房间之前，必须有足够威力。威力不足，就会有危险。

第二，不可靠近大海怪，被它碰着就会受损，必须从远处射击它。

第三，不可只站在一个地方，要不停绕圈子，否则容易被海怪击败。

第四，大海怪会分体与合体，分体时攻击它无效，必须在它合体时，攻击它才有效。

第五，必须连续击中它16枪，才能击败大海怪。

●“海底神话”

属射击型游戏机，前前后后共有四大关，每关都有大头目出现。主角是一条大眼海鱼，但造型颇似寻常家中喂养的

金鱼一般。这条大鱼可以发射点状的光弹，由小变大的漩涡弹和散雾状态的发泡弹，用以射杀海底的怪物和诸多的敌手。若打死白色的肥鱼，便可获取宝物，但如果自身撞伤达30多次，便会丧命，所以定要小心躲避潜伏的敌人，水中的暗礁和各种各样外貌美丽却暗藏杀机的海底生物。再有，游戏时要经常留意大鱼眼睛，大鱼眼睛原为青色，受伤后变为绿色，尔后黄色则为重伤，一旦转为赤色，其命就休矣。

●“新西兰的故事”

游戏的主角是一只小公鸡，他被人从动物园带走，也许是偷去贩卖，也许是弄去宰杀，反正下场不妙。他要逃走，同时又要营救女友，但逃跑路程如迷魂阵一般，而且一路上布满了尖刺，也会遇到瀑布等障碍，小公鸡定要依照路标的箭头方向行走，跨越障碍时，按AB钮时间长，跳得就高，时间短则跳得低。他遇到敌人，开枪射倒后，站在敌人身上，自己就可以开到一些的层面，如打败了一群敌人，这些敌人就会变成宝物，宝物有三种武器，分别为激光枪、炸弹和弓箭。此外，还有三种用以增强自身体力，或加速及在宝中停留、或使敌人定身的东西。需注意的一点：鸡一落汤，便很狼狈，所以，小公鸡在水中只可躲避，不可攻击。

●“改造超人”无敌法

这个节目可供两个人同时玩，整个游戏共有五大关。五大关即为五个层面，开始前先进行选关，然后逐层攻打。画面上出现大头目时，若两人同时进攻，取胜的机会就会更大，攻打时，可以选择激光武器，一人在大头目前面，一人在他

后面，待接近时，在后的可先射击，在前的稍后射击，这样便可使威力加倍。该节目有一种无敌的秘诀，但每攻下一关后，需要再次输入，方法是：节目开始后，再按开始钮，使其画面暂停，然后依序按方向钮上、下、选择钮、方向钮下，B 钮、选择钮，最后再按开始钮，使其画面活动，这时主人公被打便不会减少生命值了。

●“虎之道”

主人公李王是一个光头小子，游戏的基本内容是与魔妖作战。李王可以获取各种武器，有刀、枪、棒、双面斧等，但并非所有的宝物都有用，有些宝物不但无用，反而还会减少主人公的生命值，所以须小心取用。整个节目可接关 3 次，但如配合天之声，则可续到尾关；每一大关都有一个修炼关，修炼之后，李王的威力便可增大。

●“VS 机车大赛”全速行驶法

游戏中你必须在规定时间内到达位点。你当然想全速前进，但是这样一来高速使用过度时，会大量消耗燃料，反而会损失时间，欲速则不达。

介绍一种妙法，可帮助你解决这个难题：

(1) 首先设法通过预赛。

(2) 正式比赛开始后，要击倒 5 部敌人的机车，此时你的机车会变成黑色，才可全速前进，又不会消耗燃料、损失时间。

(3) 无论是击倒敌机车时，或是全速前进时，一定要控制好机车，不能翻车，一翻车就又会变成普通车。

●“冲破火网”选音乐法

标题画面时，按操纵器的A钮，再按开始钮，就会出现音乐选择画面。

●“冲破火网”选结局画面

如果你想看看最后结局的画面情形，可依下面方法，即可满足愿望。

自动表演画面后，标题画面时，按操纵器的A钮4次，B钮1次，方向钮上方2次，下方6次，再按开始钮，就可以看到结局画面了。

●“冲破火网”接关法

被击败后，回到标题画面时，按操纵器的B钮7次、A钮7次，方向钮上方7次。然后，会有哔、哔声音，再按开始钮，就可以从游戏结束的地方继续进行。

●“外星人征候群”选关法

标题画面时，按操纵器的方向钮下方，按操纵器的方向钮右方，按开始钮即可。

可选择1～5关，第6关不能选。

●“外星人征候群”中途增加人数法

一人游戏时，如另一人中途欲加入，他可以即刻参加共同游戏。

方法更简单，只要同时按操纵器的A钮和B钮即可。

●"外星人征候群"2人共获宝物法

两人玩时，当出现一个宝物时，只要两人互相合作好，一齐上前拿取，就可以两人都获得宝物。

●"源平伐讨魔传"

该节目带是1990年的新版，颇受欢迎，特别是画面上许多解说词采用的是中文，角色造型生动，体积也较大，易于视看。游戏的内容仍是平魔降妖，背景有的在建筑物里，有的在丛林中。主人公手持利剑，遇敌后一剑便可夺取性命，十分厉害，但由于挥剑的速度较慢，遇到敌兵众多而又密集时，砍杀中要注意躲闪。宝物或法力有三种，遇摄津、伊势二敌时，可取坂琼曲玉胜之；遇越中时，可取八咒镜降服；而草剑则可胜弁庆。

●"西游记Ⅱ"孙悟空的战术

该节目与第一代"西游记"相比，趣味性更强，画面更美，色彩更丰富，画面行进不是从左到右，而是上下多层。游戏的基本内容，取之于中国古典长篇小说《西游记》，描述孙悟空伏魔降妖，救出师傅唐僧和师弟猪八戒、沙和尚。游戏共有七关，每关都有魔头出现，孙悟空可用自己的法术翻一个筋斗到半空向下棒打魔头；有些魔头降伏较难，孙悟空在前要注意摘取生果，生果摘得多得分便高，就可以靠得分获取宝物，如闪电、防护罩等，用之攻敌。

●“西游记Ⅱ”选关法

（1）按十字钮上、下、上、下、A、B、开始钮，节目开始后，同时按开始钮，A、B十字钮上。

（2）选闪电武器

节目开始前按十字钮下。

（3）接关法

在游戏结束后，按十字钮上，同时按A、B即可。

●“西游记Ⅱ”战胜三关首领法

方法是：在前往赤袍郎的房间之前，首先去购买风神的扇子，然后进入首领的房间内使用，一下就可将首领击倒。

●“西游记Ⅱ”接关法

标题画面出现时，按住方向钮下方，再按开始钮，就可以从游戏结束前的重关新一那开始玩。

●“妖怪道中记”故事概要

游戏内容大意是：主角太郎十分顽皮，被神仙罚入地狱，进入地狱后沿途要与各种怪物搏斗，若战胜怪物，便可面见阎王，凭着战胜妖怪的数量及获取的金钱，被判上天堂，或转入人间，拟或变成畜生、饿鬼，重下地狱，整个游戏分为五层。请注意：太郎贮备了足够的金钱，就可以购买武器，或可增加体力；按方向钮下，主角就可运用气功对抗敌方头目。

●“妖怪道中记”得分法

主角太郎助将妖怪打倒后，妖怪便留下钱而消失。当拿到钱后，必须马上离开此地，然后待妖怪复活便又回来，再将他打倒，又拿到钱。如此反复，钱就会不断增加。

●“妖怪道中记”体力恢复法

太郎助与妖怪战斗时若受伤，付5000元钱，便能进入麻雀旅馆休息养伤。但要尽快恢复体力，那么在熟睡时，须连续不断地按控制器的A钮。

●“原子机械童”

该节目属射击型游戏卡。在射击时，如果打下1只铁鸟，就可以获得1个水晶宝物，这种宝物具备四种功能：燃烧弹、爆破弹、三个方向或五个方面的子母弹，可供你选择其一。另外，还可捡到其他一些宝物，如保护罩等。此外，还有一些方法，可以换取宝物，如用自己的求生机会（俗称一条命）等。但此法不可多用，宝物用以御敌固然重要，但求生的机会多有一次，便可多一次大难不死。该节目到画面上出现上下都有石柱的地方时，会有一个忍者出现，但不要忙着消灭他，须保持一定距离，牢牢跟死他，等待他身上原先具有的粉红色部分消失，发出一声怪叫后，便可出击，使他一命呜呼。

●“昆虫袭击地球”

一群来自外 生 的 邪恶昆虫袭击地球，该节目的游戏目的，是将它们一一击毙。射击时，要注意发现并获取宝物，以

便增强弹药的威力。此外，射击时，除了要打天上飞来飞去的怪虫外，还要随时留意地面上的一些障碍，如地雷等，以免一不小心踩上去，致出师未捷身先死。

●“究极虎”

本节目在射击型游戏卡中很有代表性。“南极虎”在画面上出现的是飞机，大概这样命名，表示战机的威猛如虎一般吧。游戏时，要注意寻取宝物，并留意选择加添不同的弹药，弹药不同，火力也不尽相同；同时对于敌方扫射而来的子弹，不要上下移动过猛，沉着应战，看清子弹射来的方向，一侧身便可闪避而过；攻至最后一关——第五关，这是难度最大的一关，请牢记，先破坏敌方的炮台，才可以安全地冲过去。该节目可增加接关数，方法是，在标题画面出现时，按方向钮右方，同时连续按 B 钮，可增加接关 9 次，另外，有一点秘技：开始游戏后，将战机移至画面左下方，飞入敌方阵地后，一番狂轰烂炸，便可使你这方突然增加 3 架飞机。

●“绝对合体”

节目的内容是与外星不明飞行物进行搏斗，从而使地球免遭破坏。游戏共有 7 大关，每关都有大头目出现，对付大头目不太难，但之前出现的众多的敌兵，却使人手忙脚乱，需沉着应战，并且动作要快。战斗中，可以不断地取得各种武器，但使用武器需慎重，要根据对象选用，如用短炮可压低敌方的火力，大炮最好用来对付大头目，还有三方向火炮，自动连续发射炮弹的星形宝物等，操纵时，按 A 钮攻击敌人的右方，按 B 钮攻击左方，需熟练掌握。该节目还可分格玩，方

法是在横题画面出现时，按方向钮下方，以及A和B钮，然后再按开始钮。

●“神魔英雄传”选关法

该节目由日本深受欢迎的卡通影片“神魔英雄传”改编而成，主要情节是手持快刀的小英雄驱魔降妖，从地上斗到天宫，进行决战的故事。游戏共有7大关，每关又有两小关，关关设有无数妖魔，打败以后，便可增加生命力，以及储蓄以后所需的金钱，比如在沿途的草棚茅屋里购买刀剑等，但需小心，沿途并非平坦，处处丛生有毒的荆棘，撞上去即刻会死亡！不过可以不从头开始，有一方法能够选关或加生命值：先按住选择钮、开始钮、A钮和B钮后，才开机，开机后出现开始的画面时，按方向钮的上方8次，便进入选关面。然而用这种方法选关后，游戏主人公又能死一次，便要在这一关重新开始，开始后人物的生命值只有3次，原先的为8次。

●“兽王记”战胜大首领法

魔王抢走了宇宙巨神的女王，该节目的基本内容是英雄救美女。整个游戏共设5大关，沿途会频频出现野狼、骷髅怪等敌人，对付野狼的办法是，主人公取力量丸3粒，变形为兽王，令它们降服，变成后，最具威力的打法是连续冲击，但主人公在第一关时所遇到的大首领很难对付，要采取冲击打法，迫近后再绕到敌人左边一闪而过；在这之前，画面上要打得一个骷髅怪都不能剩下，否则大首领就不会变身，不变身就无法打败大头目。

●“兽王记”选音乐

标题画面时，按 A 钮、B 钮，方向钮上方，再按开始钮，即可出现音乐选择画面。

●“兽王记”选画面法

标题画面时，按 B 钮，再按开始钮，即可出现画面选择的画面，选定后，用 A 钮开始。

●“兽王记”选兽人法

标题画面时，按 A 钮、B 钮、B 钮和方向钮左下方 45°，再按开始钮，即可。

●“兽王记”接关法

在标题画面时，按 A 钮和开始钮，即可接关。

●“小黄蜂 88”获高分秘诀

小黄蜂游戏带是电视游戏节目中常见的一种，小黄蜂的形象也为人们所熟悉，它长着一对大眼睛，头顶两片如大树叶一般的触角，两手两脚，造型生动，十分可爱。该节目属射击型，靠赢取分数闯关，一般为每隔三层左右就有一关。在前进中，要随时留意子弹，由于不能上下移动，所以，要坚持操纵钮扣时，做左右方向的闪避。如有彩色胶囊出现，要注意收集，以便以后做跳关。再有，开机时，小黄蜂可以由单机变成双机进攻，如果一开始就选择双机应战的话，双机都可以变火力威猛的三炮机种。此节目有一秘技可供掌握，如

果在取分关时完全不打，到最后会获秘密分数给你，最少有1万分，那么到最后一段便会有2万分以上。

●“冒险世界”

该游戏的主角是一位手持利剑的小孩子，圆头大嘴，形象活泼。他可上下左右跳跃进攻杀死敌人后，便能搜集到金币，用以在宝物库里购买宝物。宝物有多种，威力有强有弱，如火球、地雷这类排在宝物之尾的武器则十分厉害，施放宝物需按操纵钮右下方放出。要注意：

(1) 到达第二关时，有个可以放出小怪物的大头目，攻打它时要紧靠着墙，先不断地用剑刺杀放虫的小怪物，等到大头目飞近时，立即跳起来便可刺杀它。

(2) 要留意沙漏所标志的时间，沙漏一旦减少，便会危及生命，所以，一见途中的沙漏要立即去取来。

●“武田信云”

武田信云是日本历史上比较著名的人物，该节目以他为主角制作出难度颇高的动作游戏。游戏内容是武打，人物身着古装，武田信云使出风、林、火、山四种功夫与敌人决斗，这四种功夫一开始就可选用，用法是：当节目开始后，再按开始钮使之暂停，之后按32次选择钮，再按开始钮，荧幕上便出现“风林火山”四字。虽然这四种功夫十分厉害，但敌人的身手不凡。注意，打倒敌人后，就取他们的钱，对付大头目时，按开始钮暂停后，再按方向钮左下22次，再按开始钮，就可以获得所有的武器。

●"忍"

该节目的内容是隐者决斗，整台游戏共有4个大关，每个大关有3～4道小关，最后的一大关会有大头目出现。战略的要点：首先，隐者在前进中，沿途会有许多小隐者求救，须留意画面上显示求救的小隐者的数目，并注意在救助过程中，敌方刀客抛出的飞刀，另外还会出现持枪射击的敌人，但敌人每开3枪之后，便需休息片刻，让子弹上膛。因此，可利用这一短暂时机发动进攻。其次，隐者具有一种武功，即忍术，使用忍术按动控制器上的选择钮即可，忍术威力极大，但使用的次数有限，故须在关键时刻方可使用。

该节目具有一些秘技可供选关，方法如下：先按选择钮、A和B钮，待出现画面后再按开始钮（同时放开A和B钮），然后再按一下开始钮，待屏幕上出现画面和文字之后，依照以下程序按动A、B钮输入密码进行选关：

大关

小关

1	B、B
2	A　A、B
3	
4	

●"凄之王"化险为夷法

该节目大意是：主角朱莎丧失了记忆，于是他返回故居城中，去探寻自己过去记忆的过程。在返城途中，出现许多人物，有些是居心不良的坏人，画面上还出现许多商店楼宇，

让朱莎既要选友，又须识途。但朱莎有八种超乎常人的非凡能力，可供他化险为夷。比如，他来到南方海滨之城时，可以从一小孩那里获得具有奇妙功能的磁场，在某一处旅舍休息后，他又可以得到一门加农炮，而当大敌当前，感到自己势单力薄时，只要你输入海上或陆地选用的指令，即可令敌人消失。

●"幻想空间"

小孩比较喜欢玩这个节目的游戏，也是属于射击型的；但成人并非都不喜欢，只是因为这个节目的画面色彩纷呈，斑斓眩目，颇费眼神，而且游戏内容如买武器，取金钱，打头目，属于比较简单易于控制的，并且有一种方法可以使画面暂时不出现敌人，让你稍稍休息一下，欣赏美丽的动画和奇妙的音响，即先按开始钮，使之暂停，然后依顺序按 A、B、B 钮及操纵钮上、上、上、下、下、下、下、右、右、右、右、右、左、左、左、左、左。

●"幻想空间Ⅱ"续关法

这是个非常复杂的程序，太麻烦了，但是除此之外，别无他法。

整个操纵过程，都是使用操纵器Ⅰ：

第一个程序：

游戏结束时、标题画面出现时，按下方 3 次，左方 3 次，上方 3 次，A 钮 3 次，B 钮 3 次，下方 1 次，选择钮 1 次。

第二程序：

然后，看一次自动表演画面，待第二次标题画面时，按

下方5次，左方5次，上方5次、A钮3次，B钮3次。

第三个程序：

接着，再看一次自动表演画面，待第三次标题画面出现时，按A钮3次，B钮3次，下方1次，选择钮1次，开始钮1次。

这样，又可以在游戏结束处，重新开始继续游戏了。

●"幻想空间Ⅱ"的秘密宝物

在第2关有商店的地方，在商店的左下方，可以在这里连续射击，就是无法射击，也要坚持射击下去，最终宝物红壶就会出现。

●"欧洲坦克大战"

故事讲述一位光头博士驾驶飞机营救女友，情节很简单，但很有趣，可二人同时玩。游戏途中，要不断收集金钱，用以购买武器，如果能买到火箭筒，就可以用以对付敌方首领。但需注意的是：沿途中出现不少不堪一击的小兵痞子，即使打死也没有很多奖金可得，可尽量避开，集中力量去杀大敌。大敌中，有一种黄色大嘴怪，不好对付，稍不留神，就会被它吞噬，所以，最好是先就远远躲开它为妙。

●"北斗神拳"打败首领法

第一关：用"北斗柔破斩"攻击首领哈都。使用方法：用脚踢对方腹部10下，再用拳连续猛击即可。

第二关：用"北斗百裂拳"攻击首领圣辛。使用方法：只需抓住空档，猛击对方即可。

第三关：用“北斗醒锐孔拳”攻击首领建四郎，使用方法：用最大的力量对付对方的三套拳路。此关首领顽固狡猾，不能掉以轻心。

●“北斗神拳”过关法

当你前行时，遇到小人站在门洞时，请同时按 A、B、方向键上，便进入门洞到下一关（不过，也有引错路的小人）。

●“北斗神拳”的星

当你用直拳将敌打死后，会出现字母飞起来，此刻跳跃捉住它，可获得一颗星。以后捉取第二颗星时，跳的高度增加，能踢回飞来的暗器；捉取第三颗星时，按 B 键便可上、中、下使出连环腿；捉取第四颗星时，可在地面使出上、中、下连环拳；捉取第五颗星时，可获得轻功；捉取第六颗星时，可在空中打出三段连环拳；捉取第七颗星时，可达到北斗七星拳功夫，闪亮的光环伴随与你同行。

●“北斗神拳”增加人数法

消灭 10 个敌人，可增加一个点的生命值。消灭 200 个敌人，可增加一次游戏人数（最多至 9 人）。另外，消灭每一关的首领，也会增加相当的生命值。

●“北斗神拳”的北斗星之秘

从每一关的某个画面通过，有时能看到北斗七星，如果你得分数字上的 4 位数是偶数时，跳到北斗七星中，就会增满生命值，而获得一个游戏人数。

●"大坦克"

1944年6月，第二次大战末期，联军获悉德国法西斯秘密研制新式武器的重要情报。随后，联军派出一支坦克部队，孤军深入德军腹地，经过浴血奋战，终于破坏了德军秘密基地。

游戏操作方法：方向键控制坦克前行方向，A键发射炮弹，B键发射机枪弹。画面左下方表示我方坦克的能量。战斗行进中，有各种字母出现。E表示能量，V表示炮弹加速，F表示穿甲弹，B表示爆炮弹，L表示远程弹，?表示闪电可消灭整个画面的敌人。以上各种火力，也可通过选择键来实现，按选择键后，坦克内部左边竖向排列着各种火力显示，用方向键下和A键任选或取消。右边是前进时的坐标图，可显示到达的位置。

游戏者拥有3辆坦克，死完后还可按启动键继续游戏。也可将画面中PASS WORD后的数字抄下来继续游戏。

下面是几个秘码：0624373，4237392，2436074。

●"魔法总动员"选关法

选关时，按方向键上上下下左左右右、再按启动键。

●"斧王"二秘诀

无敌不死法：按方向键上上上上下左右上即可。

武器变换法：先按暂停键，然后按方向键上即可。

二、世嘉五代16位机类

●"外星战将"4000K

这是以美国当代著名的摇滚歌星杰克逊·迈克尔为原型设计的一个集武打、趣味、智力和太空战为一体的游戏节目。卡中的背景音乐，都是迈克尔演唱的著名摇滚乐，如大家熟悉的"真棒"等。卡中迈克尔的各种造型动作大都是他演唱时的舞蹈姿势，潇洒刚劲，逼真迷人，使你在游戏中能充分享受到最佳的视听效果。

游戏开始前，在主题画面后可单人或双人轮流两种游戏；若选择OPTIONS（选择）时，按启动键，屏上显示此卡的编辑功能（世嘉机游戏卡均有此功能）。编辑功能的第一栏，用十字键可选游戏的难度，NORMAL（普通）、HARD（困难）、EASY（容易）；TRIGGER栏为选择A、B、C三键的功能；MUSIC栏，可选出本卡所有音乐供欣赏。选择完毕后，将光标移至EXIT（出口），再按启动键，就可按你的选择编辑进行游戏。

游戏方法：本卡共分6个大关。前5大关每关又分成3个小关。游戏开始时，迈克尔有3条命。死完后过接3次关。

故事讲述的是（前5大关）迈克尔分别在俱乐部中、街道上、停车场、墓地、山洞和工厂等地，营救被坏人囚禁的小女孩。每小关需救的人数在画面右下角显示；画面下方中间为迈克尔的血液多少标志。迈克尔在救人的过程中，会遇见各种敌人和怪物的阻挠。迈克尔可用脚踢和手打倒敌人，在

血是显蓝色和黄色时，用脚踢和手打会发出蓝色粉末，敌人碰到就会倒下。当血液较多时，短时间按住A键，迈克尔会抛出帽子，将敌人打倒；长时间按住A键，可以采用跳舞的形式，将画面所有敌人击毙。这是打击画面上敌人较多时和过关的秘诀杀法，当然用这种方法损失的血液也较多，需要注意使用。游戏中，每救一个小女孩会增加血液。对于隐藏关押在门内、汽车中、草丛中、山洞里的小女孩，可用按上键救出。在象迷宫的每一关要救出所有的人，实非易事，除了勇敢外，还需机智。每关救完人后，有一小猴会跳到迈克尔肩上，按它的指引迎战首领。在有些关中有时会遇见从天上飞下的蓝色物体，若能吃到迈克尔将披上宇宙服，在一定时间内可发出激光和追踪弹大量消灭敌人，而且还可以自由飞行，查看到隐闭的小女孩。第六关是迈克尔救出全部人质后，乘上宇宙飞船，在太空中与最后的敌人进行激战。

●“闪电出击Ⅲ” 4000K

本卡讲述的是，在宇宙中的某个太蜜基地，派出一对英雄少年，驾驶一艘飞船，去消灭敌人的空战游戏。

此卡是单打卡。在标题画面的飞船快重合时，同时按启动键和A键（B、C键也可），可显示本卡的编辑功能。功能中：SHIP SPEED栏，可用十字键选飞船移动速度，LOW（低速）、MIND（中速）、HIGH（高速）、TOP（超高速），GAME LEVEL栏：可选游戏难度，NORMAL（正常）、HARD（困难）、MANIA（最困难）。还可选音乐声响等。选择完毕后，光标移至EXIT，按启动即可游戏。

本卡共七关。前5关分别是在5个不同的星球上作战。前

5关可以在游戏开始前的地图画面上用十字键任意选择。只有将这五关通过后，才能进行后两关游戏。第六关是在巨大的敌方飞船的外部和内部作战，第七关进入敌人的指挥部，消灭最后的敌人。每关开始前的图形的右下方小图为本关首领的示意图，其中十字线交叉处为首领的弱点，要记住以备后面有效的攻击。

游戏开始时，你共有5只飞船。游戏中，每增加2万分会奖励1只，有些关也有奖飞船出现。飞船的火力配备很完善，但开始时，飞船的标准火力为向前双发射击和前后单发射击。游戏中可吃到火力，这些火力是：F，单发向前和上下炸弹；L，前后加强火力；S，激光或保护；W，月牙形火力；H：发扇形跟踪弹；以及副机。吃到的火力种类在画面上方显示，可用C键选择。正确的使用火力，能收到事半功倍的效果。A键选择飞船移动速度（画面右上方显示），B键为攻击键。此游戏画面立体感强，音乐优美，每关都比较长，场面紧张、激烈，是不可多得的射击类节目。

●“战斧”4000K

这是一部具有欧洲中世纪风格的打斗游戏。由于战斗场面丰富，打斗方法多种多样，出现人物众多，加之又可双人同时游戏，被誉为拥有世嘉机的必备卡。

此卡标题画面选第一栏为双打，第二栏为单打，第三栏为比赛栏，第四栏为编辑功能。编辑功能中，第一栏为出场人物血格数，用十字键可选择最多5格血；第二栏为操作键功能选择；第三栏为背景音乐等。

游戏开始前，站在巨大骷髅手上的3个人物，是本卡的

3个主人公，他们的打斗技巧和特殊法宝各不相同，可用十字键加以任意选择其中一个为出场人物，然后用启动键确定。十字键控制人物方向，A键为特殊武器使用，B键攻击，C键为跳跃。下面介绍几种作战法。①冲法：将方向键左右快速按2次，可以高速冲向对方；②冲击法：在冲时按B键，可进行冲击，威力十分大；③高跳法：在冲时同时按C键，可跳得更高。④跳宰和旋转宰：将B和C键同时按下，可跳起攻击或刀剑在头上一边旋转一边攻击前后敌人。掌握此技巧不太容易，关键是应与敌人保持适当距离，太远不行；⑤高跳斩：在高跳时按B键攻击，剑便会垂直刺下，杀伤力十分大；⑥游戏中，当遇见骑有龙形怪物敌人出现时，则将敌人打倒，骑上怪兽按B键，可使怪兽甩尾、喷火焰、吐火球等，将敌人击倒。另外，在游戏中有背口袋的小人出现，他会送袋血和特殊武器。但他们不会自觉捧上，你必须攻击他们，才会得到，很有趣。

此卡双打为四关，单打为三关。最后有你游戏的成绩显示。

●“超级摩托车大奖赛”

这是一个十分逼真的赛车游戏，游戏分传统公路赛和新式对抗赛两种形式。新式对抗赛可自选装备，只要连续战胜对手，就可获得奖金。用奖金可以雇佣好的机械师，为你的摩托车换上更好的零件和油料，去赢得新的胜利。如果车子在比赛中被碰坏，不换零件是不能继续比赛的。进入新式对抗形式后，有一个选择项目表，内容是：PARTS 选择各种部件和油料；MECHANIC 选择机械师；RACE 竞赛；END 结束。

你可根据需要选择。

操作法：十字键控制摩托行驶方向；A键刹车；B键进行普通加速；C键进行涡轮增压加速，此键只有当时速达280公里以上时方有效，用此键可将车速加大到时速340公里以上。

在标题画面出现时，同时按下A、B、C键，就会出现本卡编辑功能。可以选择游戏难度（GAME DIFFICULTY）；选择比赛时间（TIMEADJ）；选择日、英两种解说词文种（MASSAGE）和音乐欣赏（SOUND TEST）。

在新式对抗赛中，如摩托车损坏，又无钱买零件，可直接选"RACE"参加比赛，当然一进入赛场，就会让你退出，不过你可领到400元的安慰奖。只要重复以上过程多次，即可有足够的钱来买零件了。

先选择密码输入方式，输入密码：

5FF3F546F35564FFOSLPIMFJQNKS后，选择ORICINAL形式，即可获得99亿元奖金，最好的装备和机械师，这样获胜就可变得轻而易举了。装备的价格如下：

（1）油料（OIL）：普通汽油（价格100元）、中级汽油（200元）、高级汽油（3200元）、特殊汽油（1400元）；

（2）火花塞及有关设备（FRAME）：铁制火花塞（1200元）、双点火花塞（2000元）、铝制火花塞（8000元）、铝隔片火花塞（128000元）、钛隔片火花塞（5000000元）、钛合金火花塞（8000000元）。

（3）引擎（ENGINE）：普通Ⅰ型发动机（600元）、普通Ⅱ型发动机（2000元）、高级发动机（8000元）、涡轮发动机（32000元）、陶瓷发动机（512000元）、涡轮双喷气式发动机（8192000元）。

(4) 刹车 (BRAKS)：滚筒式 (400元)、磁盘式 (1500元)、空气式 (60000元)、双磁盘式 (24000元)、防滑刹车 (90000元)。

(5) 消音器 (MUFFLFR)：普通消音器 (300元)、谐荡消音器 (1500元)、辅助消音器 (6000元)、特殊消音器 (9000元)。

(6) 轮胎 (TIRE)：普通轮胎 (300元)、辐射型轮胎 (400元)、超级轮胎 (1500元)、反光轮胎 (6000元)、特殊反光轮胎 (24000元)。

●"突击先锋" 4000K

此卡是射击型单人游戏卡。共8关，分别在不同的区域进行战斗，对操作的技巧要求比较高，每关一般都有三种场景画面，每种场景的飞行方式均有不同要求。

将标题画面中的编辑功能选出后，LEVEL栏可选难度和出场飞船数，EASY (容易，配6架飞船)、NORWAL (普通配4架飞船)、HARD (困难配3架飞船)；CONTROL栏为A、B、C三键功能选择；SOUND TEST 欣赏音乐。

在游戏过程中可吃火力。将画面上出现的带针将圆形物体打爆后，先后会出现字母L (激光)、M (散弹)、F (方向弹)、P (加副机)。连续吃同样字母的火力，可使火力加到最强。A键调节飞船移动速度 (在画图上方表示，每个场景的速度都需正确选择)，B键发射火力，C键可调整副机 (最多两个) 到飞船的前后或左右和使副机不断来回移动。副机可将来往物体撞爆，只要飞船不被击中，副机就不会消失，是很有用的方法。对每关首领的攻击都要掌握其弱点所在，否则

很难击毁。正确的选择火力和应用副机，是过关必备的技巧。

●“四天明王”4000K

此卡讲述的是：通晓不同武功的忍者小太郎、忍者阿亚美、剑道高手千四郎和气电坊僧四人行侠除恶的故事。

本卡可选单人和双人两种游戏。选择单打时，上述四人都可选取分别参加战斗。选择双打时，每方只能分别选两人参加战斗。游戏前可通过十字键在每关提示画面任意选六关中的一关。游戏中途按选择键可换人。画面上方，L代表的长方格表示出现人物的血，P代表的长方格表示出现人物使用武器的火力强度（途中可吃到）。此卡的编辑功能同前面介绍的卡同样选择。

由于此卡的难度相当大，下面介绍一种无敌法：在双人游戏时，在一方即将死去的一刹那，另一方立即按暂停键按，这时主角立刻为零却仍活着，可无敌。

●“孔雀王Ⅱ”4000K

故事讲述的是继承了孔雀王法术的织田信，经过种种困难和机智勇敢的战斗去幻影城营救被第六天魔王抢去的幸美子的动人故事。

此卡属单打武功射击卡。游戏的难度和技巧性都较大，有的关若不充分发挥你的智慧，你会觉得宛如在迷宫中行进。游戏过程中，可吃到多种火力，用A键可选所需火力种类。B键为发射，每种火力的功效均不相同。当按住B键不放时，可大大加强火力的射击能量（在图面上方长方形框内显示火力强度，框上方是已取得火力种类显示）。C键为跳跃。怎样选

用火力和使用火力是本卡的关键。另外，玩此卡没有一定的耐心是不行的。

此卡开始时，有 3 次机会（3 人），每次机会有 3 滴血（画面左下显示）。此卡与其它世嘉卡一样可选编辑功能。在编辑功能的难度栏中，选出容易度同时可选出场人数，最多可选出 5 人。

本卡无论从故事情节和游戏难度，画面人物背景图像和音乐均属上乘，很受不同层次爱好者的喜爱，在日本是世嘉机卡中销量较大之一。

●“鲛！鲛！鲛”4000K

此卡是单打空战节目。

游戏时本方飞机（酷似第二次世界大战时的老式战斗机）不断攻击敌方飞机、坦克、各式装甲车、堡垒和军舰等。每架飞机配有 3 枚超级炸弹（按 B 钮即可），可消灭整个画面敌人。飞机基本配备火力是 3 发散弹。游戏中，可加强和变化火力。每吃到 3 个 P（画面右方显示），可使火力增加 1 度；这样继续可得最强火力。吃到颜色方块可改变火力，黄色方块为旋流弹，红色方块为激光柱。分数增至 7 万分，可获奖飞机 1 架，中途也有奖飞机出现。此卡火力变化猛烈，进攻层次分明紧张激烈，是优秀的空战卡。

本卡编辑功能，第一栏是难易度选择，第二栏为音乐选择；第三栏可选飞机架数；第四栏，ON 表示火力可连发，OFF 火力只能单发。

●“大旋风”4000K

此卡也是单打空战节目。与“鲛！鲛！鲛！”卡可谓是姐妹卡，但不同的是攻击对象最主要的是地面的各种坦克、装甲车、军舰和堡垒。本方每架主机，都配备有6架副机，协同作战（按B钮1次，可出现在画面下方，若连续按B钮2次副机可自动对攻击对象实行自杀性进攻）。游戏中，主机可自由控制，副机位置固定。当主、副机都在画面上时，场面非常壮观。每架主机有2次调副机的机会，在途中也可增加主机火力（吃P），增加副机（吃H）和奖主机。每增加7万分奖一架飞机。

此卡的编辑功能与鲛卡相同。本卡游戏中的连续性非常强，令人无喘息的余地。

●“超级忍者”4000K

此卡是非常优秀的武功节目。主人公武艺超群，身手不凡，在主题画面你将看到他那传神十分逼真的眼睛。卡中画面层次感强立体效果极佳，有身临其境之感。游戏时掌握以下几种技巧，将助你一臂之力：

（1）飞镖无限法：选OPTION栏，把飞镖数先调到O，稍候15秒钟，当听到一响声后，开始游戏，此刻飞镖数已增至999。

（2）翻跟斗和扇形飞镖法：按C钮让主角跳至最高点，再按一下C钮即可翻跟斗跳到最高处。如在翻跟斗时掷飞镖，可发射一次成扇形的8只飞镖。

（3）法术：游戏暂停时，使用方向钮选择四种法术之一。

在游戏中，也可随时按A钮选用法术。

●"兽王记"4000K

这是一个可双人同时玩的原始武功节目。画面古朴离奇，人物粗犷豪放，将使你置身于遥远的时代。

游戏时，主角可用脚、手功夫打击敌人，若能每吃到1个红球，会使主角力量加强；连续吃到3个红球，主角可变成一兽身人，此时是无敌的。本卡有一定难度，在游戏之前请记住以下秘诀。

（1）在标题画面上同时按B和启动钮，即可进入编辑功能选择：①ROUND：选关（1～5关）；②LEVEL：选难度；③POWER：选生命力格（1～5格）；④PLAYER：选人数（1～5人）。

（2）接关：按住A，启动。

●"究极虎"4000K

这是一个特制的纯粹战争节目。一架名为究极虎的战斗直升飞机，对海陆空目标实行立体攻击。此卡与同名任天堂卡相比，其画面的立体感、难度均有很大改进。出场的直升飞机也比任天堂中的大3倍。游戏的场面与任天堂同名卡大致相同。

本卡共分5关，全部通过后，将重复进行，但场景略有变化，难度会提高。游戏中直升飞机的基本火力是双方弹和3枚炸弹（画面右下角B表示）。战斗中可吃到加强火力（S表示）和炸弹（B表示）以及各种火力，计有：吃到蓝色圆球为散弹，黄色圆球为激光，绿色圆球为快速机关炮，褐色圆球

为十字火力弹。以上各色圆球依次变化颜色两轮，若没吃到将自动消失，所以，应当把握好时机，选择好要吃的项目。另外，在吃各种火力时，要小心敌方的攻击，火力虽重要，但生命更重要，不要因小失大。

此卡在标题画面当直升机发闪光时，同时按B和启动钮可进入编辑功能。第一栏调飞机架数（1～5架）；第二栏选积多少分值奖飞机；第三栏是游戏难易度，共有容易4个级别和困难4个级别，难易度选择不同，可接关的次数也不同，越困难的接关次数越多。第四栏操作钮方式；第五栏选是否连发火力（ON连发，OFF单发）；第六栏音乐欣赏。

此卡战斗场面广阔，激烈，扣人心弦，被誉为必玩的空战游戏。

●"黑暗的抗争"4000K

此又名"魂斗罗"，系单人战斗节目。故事发生在某个被独裁者统治的国家，为了广大父母兄妹的自由解放，英勇的战士同独裁者进行了是生还是死的抗争。

游戏一开始，就会使你感到浓烈的战斗气氛，游戏的难度不是很大，每关都可以通过自己的得分情况到武器库装备各种武器。此卡人物逼真，战斗场景众多，故事情节动人，很适合不同层次人的游戏。

此卡编辑选择功能，第一栏为游戏时主角对武器使用的控制方式；第二栏为难易度；第三栏为选人；第四栏为音乐。

●"超级空中飞狼"4000K

此卡讲述的是美军特种部队人员乘座超级空中飞狼号直

升飞机到中美洲各国营救扣押人质的故事。

游戏前可在行军地图上，用十字钮选择要去的国家（每关）。每关过后，均可按得分情况调整装备。游戏既有直升飞机进行空战，又有人员在地面进行战斗营救人质（可调直升飞机掩护）。战斗中，还会有美军先进的隐形飞机和雷达预警机出现，提供火力和信息。画面的动感十足，战斗味浓厚。

此卡编辑选择功能：第一栏为选难易度；第二栏为选飞机或人数等。

●"闪电箭" 4000K

此卡又名V型机器人，是一个可变形的机器人在太空进行战斗的故事。

此卡共8关，每关都分成两个场景画面。游戏中，机器人可自由变换成飞行器和机器人（按A钮即可，）飞行器和机器人发射的火力方式不同，请注意选用。B键为火力发射；C键为闪电箭的运用（画面上方显个数），当闪电箭贮存较多时，按C键在一定时间机器人被一团光芒所包围，此时无敌，杀首领很有效。游戏中可吃到各种火力，并不断加强以及机副机。每过一关或积累到一定分数都会获奖。此卡的操作难度不是很大，加之火力强，适用于水平较低人游戏。

卡中编辑选择功能，同样可选难易度和机器人（飞行器）个数，以及闪电箭数个等。

●"蝙蝠侠" 4000K

这是根据同名美国电影为素材编制的。故事介绍，见任天堂同名卡。

主要情节是蝙蝠侠营救被小丑杰克绑架的女记者维拉。与同名任天堂卡相比，画面更丰富，难度更大，人物更加清晰。除武打、枪战外，还增加了汽车战等，使故事更加接近电影的情节。

●“世界杯足球赛”4000K

这是一个足球项目的体育游戏。标题画面上可选世界杯足球赛和对抗赛两种游戏。

世界杯赛完全按世界杯组织形式比赛。全世界共24个队参加，亚洲有中国、日本、南朝鲜三队；非洲有阿尔及利亚、摩洛哥二队；北美和中美洲有美国、墨西哥二队；南美洲有巴西、阿根廷、乌拉圭、秘鲁四队；欧洲有意大利、西德、苏联、英格兰等十三支球队参加。比赛前，显示出一幅世界地图，你可用十字键任意选取上述国家（箭头所指）为参加世界杯的主队，按A或C键即可（若选错也可重选）。选定后，再按A键，画面出现主队上场人员选择，画面右方为球场上人员位置分守门员、后卫、中场队员和前锋，画面为每个位置的队员姓名以及他们传球、接球、进攻、防守的指数值。用十字键选人，A钮确定。这可以使你担当教练的职责排兵布阵。队员确定后，画面接着显示的是参赛24队分成六个小组，每一个小组各队的名称。你选的主队只参加其中一小组的赛事，每个小组共4个队。再按A钮显示与本小组的一个队比赛。小组赛共有3场比赛。比赛分上下半场各45分钟（画面右上方有时间显示）。中间要交换场地，比赛规则完全类似足球比赛规则。每场比赛完毕后，都可以看见24支球队的得分情况。每赢一场得2分，输一场得0分，平一场各得1分。小

组赛各组前 2 名出线，六个组第三名中成绩最好的前 4 名也能出线，这样共组成 16 支球队进入第二阶段淘汰赛。若你控制的主队没有出线，比赛即可结束；出线了，可以调整上场人员。淘汰赛后，赢队进入下一轮直至夺得世界杯。淘汰赛若 90 分钟打成平局，游戏安排了互射点球的比赛。总之，世界杯赛使你能体会到参加世界杯那种激动人心、如醉如痴的足球魅力。

对抗赛可在上面所述的 24 支球队中，任选一队作为主队，比赛对象也任意寻找。

游戏方式：此卡编制得相当出色。比赛时带有箭头的队员为受你控制队员，A 键功能为射门，抢球（包括铲断、倒钩等），守门员为手抛发球；B 键功能为长传球，头接球等；C 键功能为短传球。守门员脚发球均有 B、C 键。此外，还设计的有角球、界外球、门前球等。每当进 1 球后，会出现队员向欢呼的观众致意的场面。

此卡的出现，无疑是广大足球爱好者的福音，使游戏者能够充分完成一场球赛的全部过程，从赛前的排兵布阵、赛时的激烈争夺，射门入球后的喜悦，输球后的痛苦，让你充当教练、运动员和观众这所有的角色。在比赛中，你还能领略到各足球强国的不同风格，如巴西队的细腻打法，意大利队的坚强防守，西德队的大刀阔斧，荷兰队的全攻全守等。能设计出如此高水平的卡，让我们感谢设计者吧！

● “坦克大战” 4000K

这是一个坦克战射击游戏。游戏时，每关在画面右下角都有一个指示图，只要将指示图中的红色标记寻找到并全部

击毁，就能与首领作战。游戏中，十字键控制坦克车行动方向，A 键发射火力，C 键发射高能弹。每关均有时间限制，每辆坦克都有血（均在画面上方显示）。

卡中编辑选择功能：第一栏选出场坦克数；第二栏选难度；第三、四栏选音响；第四栏选速度；第五栏选功能键调节等。

● “俄罗斯方块” 4000K

这是一个可双人同时玩的智力游戏（方法同任天堂同名卡）。但难度要大的多，你能消掉 200 多次，就算不错了。另外，当你游戏时，消掉一定的层数，背景画面会更变，可用暂停方法欣赏优美的景色。游戏还增加了一些玩法，游戏者可以自己摸索。

● “兰博Ⅲ” 4000K

这是根据美国电影“第一滴血Ⅱ”改编的游戏。讲述的是特种兵兰博只身一人前往越南营救被俘的美国特工人员的故事。

游戏时，兰博身上带有 4 种武器。分别是：机枪，按 B 键发射火力，子弹不限；匕首，使用次数不限；弓箭弹和炸弹，这两种武器使用次数有限制。后三种武器在画面左方显示，可按 C 键任意选取，按 A 键使用。弓箭弹和炸弹，在游戏中用匕首刺杀敌人，可分别获得（A 表示弓箭弹，B 表示炸弹，一次可增加 3 枚，用机枪射杀敌人不能得到）。在使用弓箭弹时，按住 A 键不放，此时标志逐渐成红色，再发射时，会提高威力。

本游戏共五关，可无限接关。

第一关：兰博进入敌阵地，只有穿过阵地，才能营救被俘人员。走出阵地后，来到一山谷。这里有敌方直升机把守，用弓箭炸弹瞄准将它打下。

第二关：在敌方营地营救被俘人员。兰博要迷宫般的营地救出3个被俘人员，营救完后，要快速找到出口，否则2分钟后，营地将要爆炸。

第三关：前往破坏敌人弹药库，途中敌人有武装吉普车阻拦。最后将守卫的敌方坦克炸掉。

第四关：来到敌人重兵守卫的弹药库，兰博必须将所有的敌人存放的物资、弹药和停放的飞机破坏掉，才能出关。

第五关：兰博进行最后的战斗，与营救的人员一起离开阿富汗。

此卡可单人或双人轮流游戏。编辑选择功能，可选人数和难易度等。

●"迪克·崔西"4000K

本卡主人公迪克·崔西是一名特工人员，他接受到一个调查一桩谋杀案的任务，在执行任务途中……

此卡是一个集枪战、武打的精彩故事。十字键控制行走或射击的方向，A键为手枪使用（只能正前方或后方射击）和拳击，B键为跳跃，C键为使用微型冲锋枪，向侧面敌人射击。通过每关均有时间限制，每条命有四粒血（以后可加）。

本卡是单打卡。编辑选择功能，可选难易度和人数等。

● “女子摔跤手” 4000K

这是一个近年来在欧美十分流行的体育运动。这项运动以前只有男子参加，正式名称叫自由式摔跤，可以说是规则最少、最野蛮、最残酷的一项运动，你可在游戏中体会到。

本卡分单人游戏、双人游戏、选择对手游戏和机器表演等四种。一共 9 名选手出场，均可选择。游戏者，不会游戏时，可以看机器表演的各种技战法。游戏时，画面上方中央，为出场选手头像，头像旁的蓝色线，是选手的体力标志。在打斗中，一方若能将对方的双肩压触地 3 秒钟以上，即宣告胜利。

● “大爆破” 4000K

这是一个纵版射击游戏。讲述的是一个代号“公爵”的特种兵，前往敌人内部执行一项爆炸任务。

全卡共分 7 关，分别在敌方基地、街道、丛林、工厂等地进行战斗。游戏时，A 键为发射机枪子弹，B 键为拳击，按住 B 键不放，可掷高能炸弹，C 键为腿功。敌方出现人物有普通士兵、特种兵、坦克车、飞机和堡垒等。游戏中运用机枪必须用瞄准器对准敌方射击，还可吃到各种宝物。分别有子弹、手枪、连发装置、高能枪、防弹背心、药箱以及高能炸弹。子弹和高能炸弹（用 D 表示）均有个数，需不断补充。被敌方射中要减血，所以，要机智的躲避。与每关首领对阵时，才能使用拳击，画面上方为首领的血。本卡技巧性较高，有亲临战场的感觉。

同样本卡也有编辑选择功能，可选人数、难易度等。游

戏完毕后，有你得分名次的画面出现，你还可以将你的名字（英文）记上。

●"祸根"4000K

这是一个与外太空的各种怪物作战，最终全部消灭的射击游戏。

游戏共分8关。在编辑功能选择难易度后，所选难易度不同，开始后出现的场景和游戏过程也略有不同。游戏开始时（除选最大难度外）飞船只有一部分（α表示），每过一关后，其余的两部分（分别β、γ表示）会组合成一个完整战斗体，此时火力也十分强大。飞船每部分均有3格血（画面右上显示），只要当每部分的血都损失了，才会失去一次机会。每部分除了火力发射方式不同外，还各自有自己特殊的武器（按B钮，有限制）。飞船有三种不同组合形态（按C钮）。在游戏途中，可吃到各种宝物，S表示火力加速；P为火力（P呈红色，为月牙弹；P呈蓝色，为激光；P呈灰色，为机炮。连续吃同色火力，可加强到最大）；方块状物为旋转保护器；黄色棍为血；发电机状物为特殊武器等。此卡射击场面分外激烈，背景画面和出场的怪物都十分奇特。

●"世界末日"4000K

这是一个带科幻性质的战斗游戏。

本卡可供单人或双人同时游戏。游戏共分8关。游戏的主角身着飞行服，在空中进行战斗，每个主角在画面下方有蓝色条格，代表他的生命力。游戏中吃到蓝色圆球，可加生命力。十字键控制运动方向，A键发射火力。按住B键可调节

火力成 360°方向随意射击。游戏中每关中途都有一个可进购制装备的小屋。进入小屋后，可通过你的得分多少，用十字键选择，用C键决定各种威力各异的武器、圣水瓶和医疗箱，以及保护装置等。

此卡的画面色彩鲜明，立体感强，对游戏要求的技巧性较强，是不可多得的优秀节目。

●“天下第一卡”——《魂斗罗》真伪辨

在街头巷尾时常耳闻议论游戏节目之类话题，而谈“魂斗罗”节目的更是热门。

何谓“魂斗罗”?

“魂斗罗”是日本柯拉米电器公司出品的一种枪战电子游戏节目，(字面意思的魂斗罗是对具备高超战略战术的热血勇士的称誉)。由于此节目画面设计形象逼真，色调明快自然，人物动作变化多端，再加上故事情节激烈紧张，颇受游戏机用户（特别是青少年）的青睐。

据悉，“魂斗罗”游戏卡的销售量居同类游戏卡之冠，蜚声海内外。现已普及到凡拥有游戏机之用户必备“魂斗罗”的程度。难怪有人称誉为“天下第一卡”。其实，给“魂斗罗”冠以“最佳”桂冕毫不过份，因为迄今为止，在近千种游戏卡中，没有谁能与之媲美。

尽管市场上冒出了许多“魂斗罗Ⅲ”、“魂斗罗Ⅳ”、“魂斗罗Ⅴ”……，但没有一种是正宗货，其图像、音乐与“魂斗罗”并不沾亲带故。在这里要告诫游戏爱好者朋友们：“魂斗罗”卡只出了Ⅰ代和Ⅱ代，前者是 1988 年出品，后者是 1990 年出品。至于有的卡卡壳封面印制的“魂斗罗多少多少

代，不过是厂商借其名，销其假货而已，不可轻信。另外，值得一提的是，一些地方误将“最后的使命”称“魂斗罗Ⅳ”，“孤独战士”称“魂斗罗Ⅳ”，“龙牙”称“魂斗罗Ⅴ”；又将“野狼直升机”称“空中魂斗罗”，“赤影战士”称“水上魂斗罗”，“星际保卫战”称“星际魂斗罗”等等，可谓“魂斗罗大会战”。

为何冠以“魂”名之卡层出不穷，道理非常简单：“名牌”吃香。

称天上魂斗罗也好，叫地下魂斗罗也罢，不管取什么魂斗罗，游戏机用户只要认准了日本柯拉米电器公司出版的魂斗罗，不要盲目听信和寻觅“魂斗罗Ⅲ、Ⅳ、Ⅴ……”或其它“魂斗罗”，就不会上当受骗。

“魂斗罗”卡还分原装与组装两种。

如“魂斗罗Ⅰ”原装（附日本厂家说明书）能选30人；选音乐、选关；而组装，只能选30人，并且三关与五关的树叶、雪花背景是静止不动的。

不过“魂斗罗Ⅱ”的原装与组装除外观有差异外，其内容上变化不大。由于厂家的改制，有的组装卡还可选100人，选6种火力等功能。

“魂斗罗”虽然是枪战卡的代表之作，但对于不喜好“枪战”的游戏者来说，也许不以为然，还会举出某某卡更“好玩”，当然，人们的年龄、审美、情趣不同，都能选出一些代表之作。如：智力卡“俄罗斯方块”、“趣味卡”、“超级玛莉”和武功卡“双截龙”等。

●为用户当向导

随着家庭电子游戏机的普及，欲购游戏机及游戏卡的人将越来越多，由于他们对游戏机不甚了解，无疑会感到困惑，究竟购买什么型号的游戏机好呢？游戏节目又如何选购呢？

据笔者的经验，目前国内较流行的家庭电脑游戏机，均属“任天堂”型（该机开创了家庭电脑游戏机的先河，系日本“任天堂”电器公司出品），如“任天堂 616、“737”、“828”、“908”、“918”、“939”、“989”等等。以上机型绝大部分是广州、深圳、珠海、佛山以及浙江等地厂家组装而成。至于象什么“小天才”、“胜天”、“智力宝”、“创造者”、“庞天”、“海天”、“小灵通”、“终结者”之类，无非是“任天堂”机的派生产品。

虽然“任天堂”型游戏机堪称家庭游戏机的鼻祖，但因国内生产厂家众多（甚至有生产作坊），因此其机内在的质量与外观工艺参差不齐，孰优孰劣莫衷一是。由于此类机系进口原器件，国内厂家进行组装，成本较低，加上各厂家之间竞争激烈，所以销售价格低廉，一般售价 200 元左右。

近年来，各领风骚的“小天才”、“胜天”、“智力宝”等机型，可谓家庭电子游戏机的后起之秀。她们的特点是：质量稳定，外观工艺精致。由于此类机的型号规格各异，其价格也不一致。如“小天才 201”、“小天才 301”（此种型号已不生产）、“小天才 501”、“小天才 701”、“胜天 8800”、“胜天 9900”、“胜天 9980”、“智力宝Ⅰ”、“智力宝Ⅱ”等（其中“胜天 9980”内储数十种游戏节目，“小天才 701”配备光电手枪），价格在 300～600 多元之间。

值得一提的是，“任天堂”型游戏机的价廉，绝非质差，据笔者了解，许多“任天堂”机使用数年后仍能正常工作；而其它机型虽然价高，也并非完美无缺，当其个别节目不能玩或不能正常玩时，而任天堂机却能胜任。

另外，选购游戏机时可从以下几方面来挑选：一是看电视屏幕的游戏画面稳定性，不出现抖动或扭曲的情况，不出现“麻子点”（雪花点）；二是听游戏伴音要宏亮清楚，不要出现走调或杂音；三是操纵主机和副机手柄是否灵活自如（包括手柄上的方向、子弹、跳跃、启动等按键）；四是观察游戏机的外观及手柄线有无破损之处等。

基于上述原则，你欲购买游戏机时，可根据自己的实际情况，即兼顾经济、用途、习惯、爱好、审美、心理诸方面因素作出抉择。

当你选购好称心如意的游戏机后，又该考虑游戏节目卡（游戏卡）的选配了。其实选购游戏卡，要比选购游戏机更有学问。因为任天堂系列游戏卡上千种，现已进入国内市场的卡已有数百种，其节目内容和销售价格五花八门、千变万化。在这种类繁多、价格各异的游戏卡面前，真有无所适从之感。如果热情的营业员给你当参谋，也许会有满意的收获；倘若，遇上不负责的营业员，你会觉得钱花得冤枉。

笔者建议，一般家庭用户购一盒几十合一组合卡较实惠。如果经济条件许可，可再添购一盒强卡几合一。这大小节目兼顾，难易度相结合，可以满足不同性别、年龄、爱好多种层次人的需求。

不过，各种组合卡的节目内容不尽相同，可以根据个人的兴趣爱好来选择内容。如果你对游戏节目一无所知的话，现

在向你推荐几种最具代表性的游戏节目。目前，国内外最受推崇的节目有：枪战卡“魂斗罗”，武功卡“双截龙”、趣味卡“超级玛莉”、智慧卡“俄罗斯方块”等。

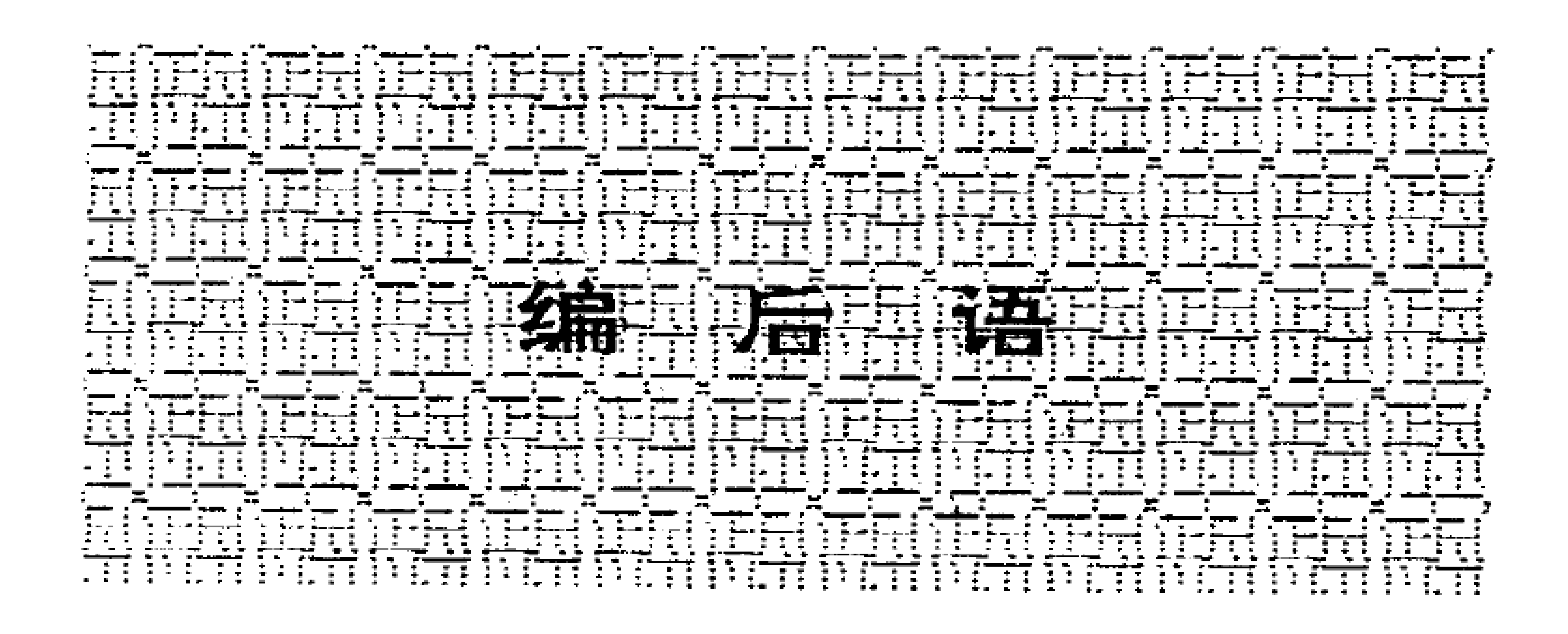
怎样鉴别游戏节目是否优秀之作，不妨从五个方面给予评估。一是趣味性：即对游戏者的吸引程度；二是真实感：即人物、景物的象真程度；三是易解力：即不依赖说明书，由操作者独立摸索进行游戏的容易程度及适合的年龄跨度；四是场景画面：即图像的鲜明、易懂、丰富多变、多层次程度；五是兼容量：即节目卡中存贮器的容量（以“K”代表贮储的容量多少），容量越大（“K”数越高），节目水平越高。

另外，选购游戏卡有一个问题须留意：今年以来，生产厂家搞了一些节目重复的组合卡。如将“坦克大战”节目延伸出“美国坦克”、“英国坦克”、“伊拉克战车”……十余种名称：又如“马戏团”节目演变出“钻火圈”、“走钢丝”、“跳马”……数种名目，再如“魂斗罗”分化出“散弹魂斗罗”、“激光魂斗罗”、“冲锋枪魂斗罗”……多种名号。以上多种多样节目名称，实际上内容、画面是一样的，其不同处只是火力稍有变化或者将一种节目的每一关单独排列另取新名称而已。所以有些组合卡名为几十合一实为几合一。再如，有些组合卡标贴上標有“最新节目”字样，并非指该组合卡内的节目是新出版的，只能说明该卡是将“老”节目重新排列组合而已。

近年来，日本电器公司（NEC）推出了一种高品位的家庭游戏机——世嘉五代，由于该机属16位（任天堂8位），其伴音和清晰度大大优于“任天堂”机，并能与大型游戏座机媲美。

尽管“世嘉”机如此迷人，但因价格昂贵（约1000元）节目品种较少，一般消费者只是望洋兴叹。当然，随着时间的推移，“世嘉”节目卡品种的增多，将会赢得众多的“世嘉”机用户，以至最终取代“任天堂”机。

为了帮助偏远地区游戏机用户能及时购到游戏机、游戏卡，笔者向你推荐一家邮购各种游戏机、游戏卡的单位：西南建筑设计院贸易部一门市部（地址：四川省成都市金华街168号）。该部同时办理借卡、换卡等多种业务，满足了多种消费者的需要。你不妨附0.30元邮资索取一份价目表了解一下具体情况。



编后语

亲爱的读者：不知你读完《家用电子游戏机攻关秘诀1000条》，是否有所收获呢？

由于编写、搜集有关资料的工作繁琐，加上编著这类书经验不足，书中必然存在一些缺点甚至错误。因此，诚望广大读者提出意见或建议，尤其欢迎“游戏迷”们奉献出更高水平的游戏秘诀或游戏知识。

编　者

1991 年 8 月